大切なのは
練習や勉強だけじゃない！

絵が上手くなる5つの習慣

焼まゆる
produced by yaki*mayu

KADOKAWA

焼まゆる

（yaki*mayu）

フリーランスイラストレーター。絵を描くときのPNはyaki*mayu。主にライトノベルやトレーディングカードゲーム、ソーシャルゲームなどのイラストを担当する。イラスト講座本の執筆や講師としての活動、VTuberとしてYouTubeでイラストに関するテクニックや知識を解説する活動も行う。

Twitter
@yaki_mayu

YouTube
https://www.youtube.com/c/yakima-yuru

絵が上手くなる5つの習慣

大切なのは練習や勉強だけじゃない！

焼まゆる
produced by yaki*mayu

KADOKAWA

はじめに

絵が上手くなる５つの習慣とは

「絵が上手くなりたい」、あなたがそう思っているならば、この本を手にしたことは大きな意味を持つでしょう。

プロのイラストレーターみたいに上手な絵が描ける！

そう「なれる人」と「なれない人」には、実は決定的な違いがあります。それは、才能やセンスでもなければ、どれだけ絵の練習や勉強をしたかでもありません。**その違いはたった「５つの習慣」なのです。**

「５つの習慣」はイラストレーターになれた人にとってはあたりまえなことばかりですが、そのあたりまえを知っている人は多くありません。

知らない人は、学校での学習と同じように、絵の練習や勉強をしてしまいます。そうすると、「頑張っているのになぜか絵が上手くならない」

という状態になってしまうのです。

しかし、**「５つの習慣」を身につければ、誰でも絵が上手くなります。**

本書には、絵が上手くなるために大切なことがたくさん書いてあります。あなたの成長をサポートさせてください！

大切なのは練習や勉強だけじゃない

私はイラストレーターとして、トレーディングカードゲームのカードイラスト、VTuber のキャラクターデザイン、ライトノベルの挿絵など様々なメディアのイラストを担当させていただいています。

©BROCCOLI / Nippon Ichi Software, Inc.

©2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

精霊の友として
©北杜／講談社
講談社Ｋラノベブックス 刊

©Bandai Namco Entertainment Inc.

©ANYCOLOR, Inc.

しかし、実はもともとイラストレーターを目指していませんでした。

平凡な家庭に生まれ、高校は進学校、大学では理系分野を専攻していました。そこからIT企業にシステムエンジニアとして就職し、最終的にはプロジェクトマネージャーにまでなりました。後で詳しく話しますが、そこから転身してイラストレーターになったのです。

そのため、私は読者の皆さんが思い浮かべるような絵の練習や勉強をしたことがありません。もちろん、絵の専門学校や美術大学にも通っていませんし、会社をやめてイラストレーターになるまで、絵の教本はなんと1冊も持っていませんでした。そんな私がイラストレーターになれたというこの事実に、「絵が上手くなるための重要なヒント」が隠されていると考えました。

- 練習や勉強をしなくても、絵が上手くなる人
- 練習や勉強をたくさんやっても、絵が上手くならない人

この2者には練習や勉強ではない部分の違い、まさしく「習慣の違い」があるのです。その違いに注目したのが本書です。

本書では習慣ごとに、

①どうしてその習慣が大切なのか
②具体的にどうやったらいいのか

を、しっかり説明します。**そのため、本書を読むだけで、自然と絵が上手くなる人の「考え方」や「行動」ができるようになっていきます。**

５つの習慣はリンクする

本書では５章にわけて「５つの習慣」を１つずつ説明していますが、この５つの習慣は全て繋がっています。

ある習慣は他の習慣の土台となり、またある習慣は他の習慣の効果を高めてくれます。どれか１つの習慣を実行すればよいのではなく、全ての習慣を行うことで相乗効果を発揮するのです。

少しずつでもよいので、ぜひ最後まで読み進めて、全ての習慣を知ってください。５つの習慣は、あなたを絵が上手くなる人へと導いてくれるはずです！

目次

002 はじめに

010 キャラクター紹介

第1章 絵を継続する習慣 011

012 Introduction

016 絵の成長には時間がかかる

018 絵を継続できる人とは？

022 ４つの意識① 成長を楽しむ

029 ４つの意識② 絵を描くことを楽しむ

037 ４つの意識③ 生活と両立させる

039 Column 01 大きな決断をするタイミング

051 Column 02 絵以外でも思い立ったが吉日戦法

052 ４つの意識④ メンタルケアをする

069 「絵を継続する習慣」で特別になろう！

072 Case 焼まゆるがイラストレーターになるまで

第2章 描き方を決める習慣 073

074 Introduction
079 描き方は土台から考えよう
080 土台① 自分のやりたいことを考える
082 土台② 理想のイラストレーターを考える
086 土台③ 好きな絵柄を考える
093 描き方を決める
096 実践 髪の描き方を決めてみよう
104 描き方は習慣的に見直そう
108 「描き方を決める習慣」で描き方を日々アップデート
110 Case 焼まゆるの最近の絵の描き方

第3章 目を肥やす習慣 111

112 Introduction
117 目を肥やすことで起きる2つの変化
120 目を肥やす方法
126 目を肥やすには知識をつけよう
130 正しく目を肥やす
132 「目を肥やす習慣」はバランスが大事
134 Case 焼まゆるの目の肥やし方@会社員時代

第4章 考えて描く習慣 135

136 Introduction
141 考えて描く手順① 問題を作る
144 解けそうな問題を設定する
146 問題を解く前に対策を立てる
149 資料の集め方
153 考えて描く手順② 問題を解く
158 Column 03 ファンタジーは現実の組み合わせ
159 便利な素材や技法は最大限活用しよう
164 考えて描く手順③ 答え合わせ
174 完成後にやるべきこと
180 「考えて描く習慣」をあたりまえに
182 Case 焼まゆるの考えながら描く習慣

第5章 インプットとアウトプットのバランス習慣 183

184 Introduction
188 インプットとアウトプットとは
190 バランスが悪いと絵は上手くならない
198 インプットとアウトプットのバランス
206 Column 04 描きたいものリストを作ろう

208 「インプットとアウトプットのバランス習慣」で効率アップ
210 Case 焼まゆるのインプットとアウトプット

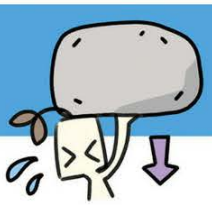
第6章 練習や勉強の危険性 211

212 Introduction
216 なぜ練習や勉強だけでは絵が上手くならないのか
219 「練習」ではなく「本番」をしよう
221 Column 05 デジタル環境がない場合
224 練習や勉強の危険性
230 効果がある練習や勉強
235 時間は有限であることを忘れないで
236 イラストレーター人生は楽しい！
238 Column 06 さらなる高みへ

特別インタビュー 神絵師に聞いてみた！あなたの絵が上手くなる習慣は？ 239

240 かかげ
242 karory
245 さくしゃ2
247 竹花ノート

250 特典
251 おわりに



キャラクター紹介

わかばくん

絵が上手くなりたいイラスト初心者。

焼まゆる（yaki*mayu）

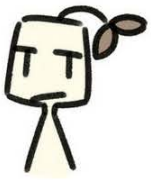
本書の進行役。普段はVTuberをやっているプロイラストレーター。
※イラストレーターでの名義は「yaki*mayu」を使用することが多い。

おはなくん

わかばくんより少し絵が上手いイラスト中級者。

プロくん

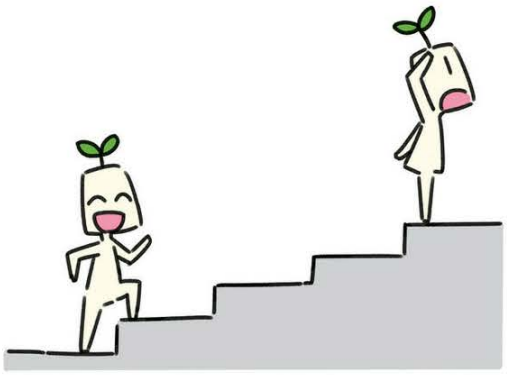
プロイラストレーター。



かれはくん

なぜか絵が上手くならないイラスト初心者。

第1章 絵を継続する習慣



絵が上手くなるための第1歩、それは絵を描く行為を継続すること。「え？　それだけ？」と思うかもしれないのですが、実はこれが難しいのです。この章では、どうやったら習慣として継続させることができるのか、そのコツを紹介しています。

Introduction

はぁー絵が上手くなりたいなー。でも全然上手くならないや……、僕って才能ないのかな……。

絵のことでなにかお悩みかな？

わぁ！　誰!?

VTuberの焼まゆるだよ！　プロイラストレーターをやりながら、YouTubeでお絵描きの先生をしてるんだ！

焼まゆる!?　変な名前！

……。それは置いておいて、わかばくんは絵が上手くなりたいの？

そうだよ！　それで絵を描きはじめたんだけど、なかなか上手くならないんだ。

そうなんだ。ちなみに絵を描きはじめてどれくらいなの？

1ヶ月！

1ヶ月!?　それじゃあまだ上手くなれなくて当然だよ！

そうなの？

プロのイラストレーターたちは、何年もかけて絵が上手くなっているんだよ。“長期間続けること”は上手くなるには当然必要なんだ！

何年もか……そんなに続けられるかな。

大丈夫！　絵が上手い人たちがどうやって長期間絵を描くことを継続してきたのか教えるね！

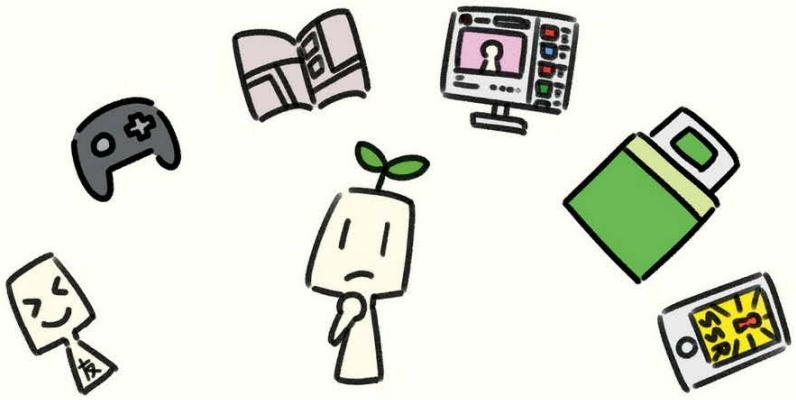
あたりまえだけど「描き続けること」は難しい

あたりまえですが、**絵が上手くなりたければ絵を描かないといけません。**「絵を描かずして絵が上手くなる」なんて都合のいいことはありません。

「そんなことはわかってるよ！」と思うかもしれませんが、そのあたりまえが難しいのです。絵が上手くなりたいと思いながら、絵を描かないでダラダラしていませんか？ ゲームをしていませんか？ 動画や配信を見ていませんか？ 漫画を読んでいませんか？

世の中は娯楽にあふれていて、その誘惑に打ち勝つのはとても難しいのです。

私はよく娯楽に負けてしまいます。今日だってさっきまで漫画を読んでいましたが、家族に怒られてこの本を書いています。

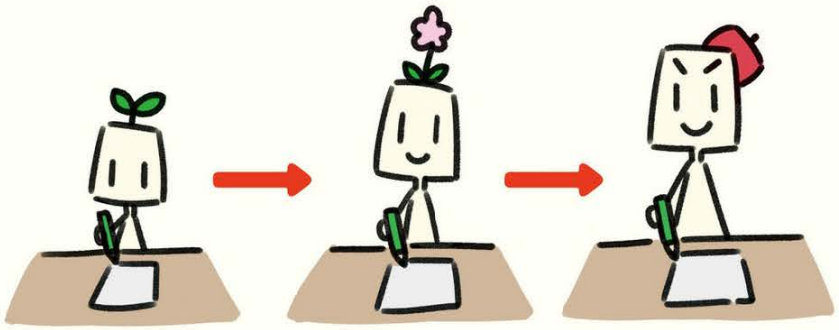


「絵が上手くなる人」は、これだけ娯楽にあふれた世界で、誘惑に負けず、絵を描くことにたくさん時間を使える人です。誰かがダラダラしている間も、未来の人気イラストレーターは絵を描いているのです。

一切楽しいことをせずに絵を黙々と描き続けましょうと言っているわけではありません。娯楽から得られることもたくさんありますし、セルフケアも大事です。だけど、人より多く描いた分だけ、当然人より上手くなるのです。

では、絵が上手くなるためには、誘惑に負けない強い意志や、人一倍の努力が必要なのでしょうか？

そんなことはありません。私は、無理やり頑張って絵を描くということはしてきませんでした。**私がプロイラストレーターになれたのは、いつでも楽しく「絵を描くことを続けてきた」からです。**



この章では、絵を継続することの大切さと、継続するコツやテクニックを紹介していきます。「絵を継続する習慣」を身につけて、絵が上手くなるベース作りをしましょう！

絵が上手くなる人

絵を描くことを継続できる

絵が上手くならない人

絵を描くことを継続できない

絵が上手くなりたいなら、絵を継続することがとっても大切！
でもそれって、言うのは簡単だけどとっても難しいことなんだよね……。多くの人は、途中でやめてしまうんだ。
だから、この章では「絵を継続できる人とはどのような人なのか」をまず説明して、その上で「絵を継続できる人」になるための方法を詳しく紹介していくよ！

絵の成長には時間がかかる

この本を手に取ったあなたは、絵が上手くなりたいと思っているわけですから、すでに絵をはじめているのではないでしょうか？

はじめることは、絵が上手くなるための第１歩です。その１歩を踏み出せない人がたくさんいるなか、新しいことにチャレンジしたあなたはすごいです！

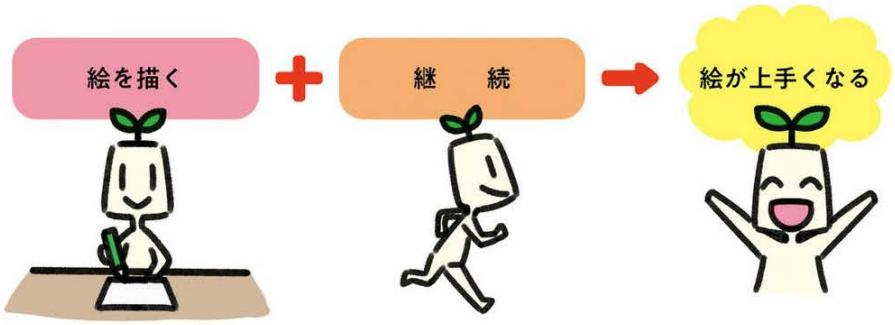
しかし、当然ながらはじめただけで上手くはなりません。**絵が上手くなるには、その目標を達成するまで絵を描き続けていく必要があります。**ゴールできたかもしれない人でも、途中でやめてしまったら絶対にゴールできないのです。

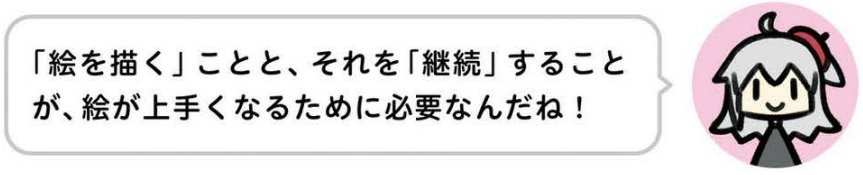
ここで問題になるのは、ゴールまでの距離です。正直なところ、絵の成長には膨大な時間がかかります。たった数週間、数ヶ月で、プロみたいな絵が描けるようになるなんてことは、天才でもない限りありません。年単位での取り組みは覚悟する必要があります。

しかも、１年や２年かけても、プロみたいな絵が描けるようになる人はごく少数です。本業がある学生や社会人の場合、もっと時間がかかることも多いでしょう。

厳しいように聞こえるかもしれませんが、これだけの長い期間、絵を継続できるかどうかが、上手くなれるかの１つの分かれ目になります。

絵が上手くなるためには、絵を描くこともちろん大切ですが、それを継続することがものすごく大切なのです。





絵を継続できる人とは？

では、どういう人が絵を継続できるのでしょうか？　本気でプロを目指して、何年も絵の練習や勉強を頑張れる人でしょうか？　プロイラストレーターに対して「きっと相当な努力家なんだろう」と思っている方も多いかもしれません。

しかし、私の周りのプロイラストレーターにそのような人はほとんどいません。なんと「気づいたらプロになっていた」という人が多く、私もその中の１人です。

絵を継続できる人、それはシンプルに「**絵を描くのが好きな人**」です。好きで描いていたら絵が上手くなって、仕事の依頼がくるようになった。だから、気づいたらプロになっていた感覚でしかないのです。

プロイラストレーターにそのような人が多い理由は、楽しいこと、好きなことは長続きしやすいからです。逆に辛い努力は長続きしません。

人によっては辛い努力をしていた時期がある場合もありますが、その多くは一時的なものでしょう。

絵を嫌いな人が絵を好きになるのは難しいこと。しかし、この本を手にとっているあなたは、きっと絵が好きなはずです。

絵が好きな気持ちを持ち続ける。これこそが、絵を継続する上で１番大切なことです！

しかし、絵を好きであり続けるのは、案外難しいことだったりします。なぜなら、絵は非常に心が折れやすい趣味だからです。

心が折れやすい主な原因を２つ見ていきましょう。

● イラスト制作は時間がかかる

絵が続きにくい原因の１つは、「**イラスト制作は時間がかかる**」ことです。

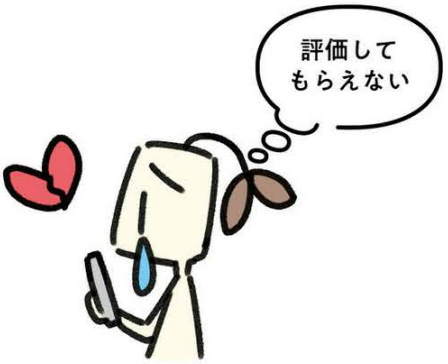
絵を描きはじめたばかりの頃は、気軽に楽しめます。しかし、絵の技術を身につければ身につけるほど、イラスト制作に時間がかかるようになっていきます。

たった１枚の絵を描くのに、制作時間が１日……２日……それ以上かかることもざらにあります。「想像したイラストが、魔法でパッと完成すればいいのに」と何度思ったことでしょう。

イラスト制作に時間がかかることは、継続していく上での大きな障壁です。だって、絵を描いているだけで貴重な休日が過ぎていってしまうんですよ？　絵を描くことが楽しくて仕方がないうちはそれも充実した１日ですが、その熱が冷めてしまうと、数日かけてたった１枚の絵しか完成しないことが辛くなってしまいます。そして、世の中にはもっと気軽に楽しめるものがたくさんあるので「そっちのほうがいいや」と誘惑に負けてしまうのです。

● ある程度上手くなるまでに時間がかかる

絵が続きにくいもう１つの原因は、「**ある程度上手くなるまでに時間がかかる**」ことです。



素敵な絵が描けるようになりたいと思ってはじめてみたけれど、なかなか思ったようにならないのが絵というものです。

上手くなるのに時間がかかるせいで、自分の描いたイラストを公開しても、なかなか評価してもらえません。

そんな自分とは対照的に、世の中は素敵なイラストや人気のあるイラストであふれているので、投げ出してしまいがちなのです。

● 2つの原因を解決しよう

この２つの原因によるダブルパンチが、多くの初心者をノックダウンさせてしまいます。制作に時間がかかり、結果もなかなか出ないというのは、絵を継続する上で大問題です。

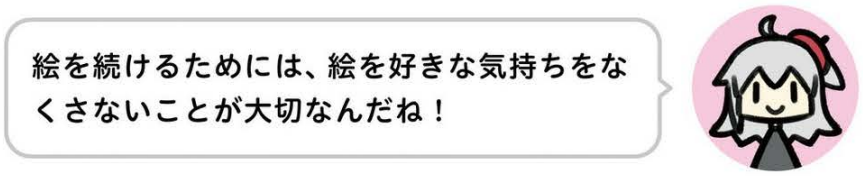
とは言っても、私も毎日かかさず絵を描き続けてきたわけではありません。絵より遊びが楽しかったときもあるし、学業や仕事で忙しく絵を描いていなかったときもあります。

だって、時間がかかるのに結果もなかなか出ないんですよ？　やってられないじゃないですか！

継続というのは、なにも毎日やり続けないといけないものではありません。**目標を達成するまで絵を好きな気持ちをなくさず、完全にやめないことがポイントです。**

私が、なんだかんだプロになるまで絵を好きであり続けられたのは、絵を描く上で次の４つのことを意識していたからです。

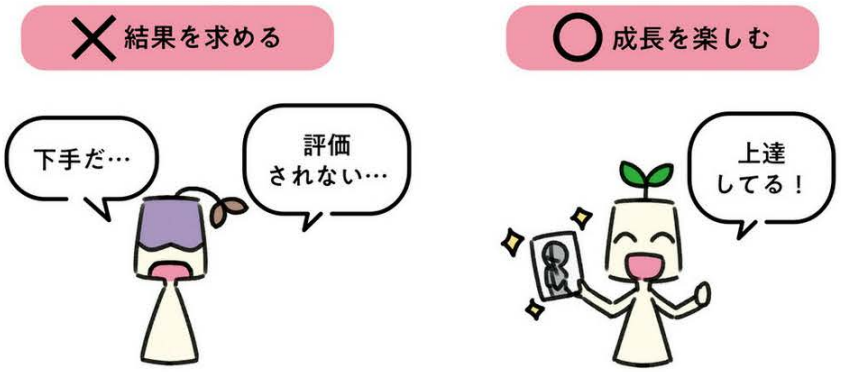
ここからは、この４つのやり方をそれぞれ詳しく紹介していきます。



4つの意識① 成長を楽しむ

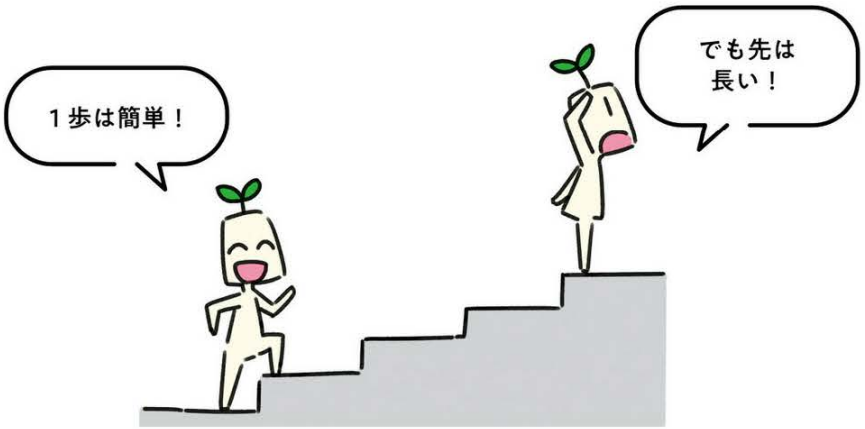
絵を好きであり続けるためには、「**自分の成長を楽しむ**」ことがとても大切です。

絵は上手くなるまでに時間がかかるため、上手い絵を描くことや評価といった「結果」を求めてしまうと、いつまでたっても絵が楽しめません。そうではなく、絵が上手くなる「過程」である「成長」を楽しむようにするべきです。



本書で紹介する習慣を行ってさえいれば、絵を１枚描くたびに成長できます。

これは、先ほどお伝えした「上手くなるまでに時間がかかる」という話と一見矛盾しているように感じるかもしれませんが、それは違います。ひとつひとつの成長自体はとても簡単です。ただ、上手くなるまでにたくさんの成長を積み重ねないといけないので、時間がかかるのです。



絵の成長は、階段をイメージするとわかりやすいでしょう。絵を1枚描けば、階段を1段上ります。これが成長です。そして、長い階段を上った先に、絵が上手くなるゴールが存在します。

絵は、階段を上るように、描けば描いただけ着実に進歩します。そのため、成長を楽しめる人との相性が抜群なのです。

成長を楽しむと言っても、実際になにをしたらよいのでしょうか？もともと楽しめない性格の人は、絵を諦めるしかないのでしょうか？

そんなことはありません。

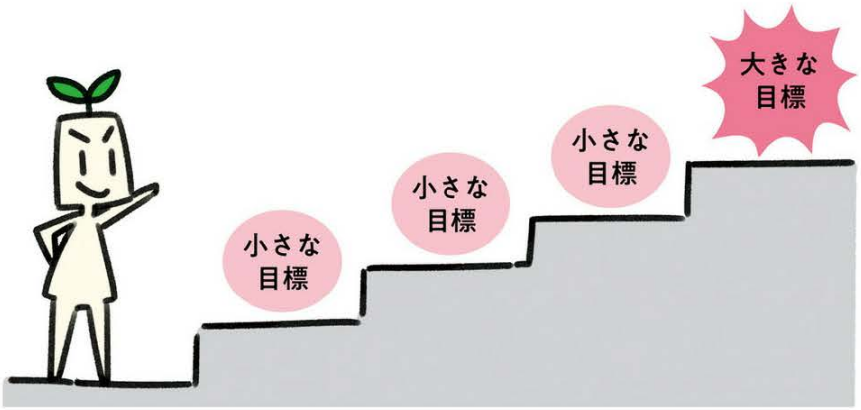
誰にでもできる、成長を楽しむ3つのコツを紹介します。

● 大きな目標、小さな目標を持つ

絵をはじめる人には、なにかしら目標があると思います。「素敵な絵が描けるようになりたい」「自由に描きたいものが描けるようになりたい」「ファンアートを喜んでほしい」「人気イラストレーターになりたい」「イラストレーターを職業にしたい」などです。

こういったものは「**大きな目標**」になります。大きな目標があるのはとてもよいことですが、**大きな目標しか持っていない場合、モチベーションの維持が難しくなります。なぜなら、大きな目標は簡単に達成できないからです。**

ここで私がおすすめするのは、「大きな目標」とは別に「**小さな目標**」を持つことです。**自分がすぐに達成できる簡単な目標を持つことで、モチベーションの維持に繋げることができます。**



小さな目標の例を、３つの視点で紹介しましょう。

小さな目標１　自分ができそうな描き方

絵を描くときに「上手に描くぞ！」と考えていると、これは大きな目標なので達成が難しくなります。そんなときは、**「自分ができそうな描き方」を小さな目標として立てるのがおすすめです。**

たとえば「髪の毛をいつもより細かく描く」「目をいつもよりキラキラにする」といった目標です。

ここで重要なのは「いつもより」という基準です。理想のキラキラした目や、理想のサラサラした髪を目標にしてしまうと、達成が難しくなってしまいます。そうではなく、「いつもより細かく髪を描けたか」「いつもより目をキラキラ描けたか」という基準で自分を評価してあげることが大切です。

小さな目標２　今できていることの積み重ね

最近は、SNSを活用しているイラストレーターが多いですよね。SNSをやっていると「バズらせるぞ！」「フォロワーを10万人にするぞ！」などと思いがちですが、これも大きな目標なので達成が難しくなります。

他人が関わる目標は、自分でコントロールできないため、モチベーションを維持する上でとても危険な目標です。このような目標を立てる場合には「今できていることの積み重ね」を小さな目標としましょう。

たとえば、絵を１枚アップするとフォロワーが平均10人増える人がいたとします。この人が１ヶ月に10枚絵を描けるなら、フォロワーは100人ぐらい増えますよね。

この場合「１ヶ月でフォロワーを100人増やす」ことはかなり現実的です。このように、十分に達成できそうな数字を目標にしましょう。

「今できていることは目標にはならないのでは？」と思う方もいるかもしれませんが、今できていることを積み重ねることだって立派な成長です。目標どおりに実行できた自分を評価してあげましょう。

小さな目標３ 自分にできる行動

小さな目標として１番おすすめなのは「自分にできる行動」です。自分の行動は他人の影響を受けないので、全ては自分の頑張り次第です。それならモチベーションを保ちやすいですよね。

自分にできる行動とは、たとえば「週に１枚絵を描く」といった内容です。他にも、「毎日好きなイラストを１枚選んでどう描いているか考える」や「毎日絵に関する動画を１つ見る」といった、絵を描くこと以外の目標でもよいでしょう。

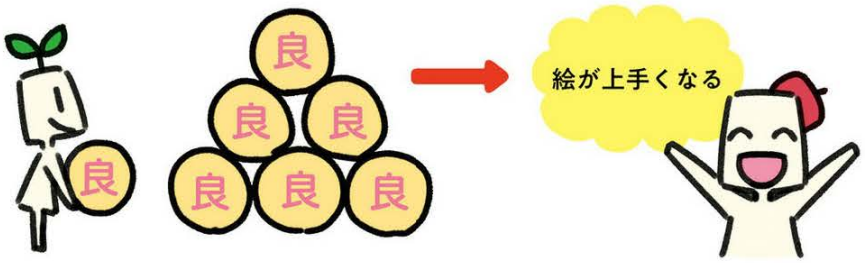
このような目標を決めるときは、自分にとって無理のない目標にすることがポイントです。

その行動は、確実に絵の成長に繋がっています。予定どおりに行動できたら、自分をしっかり褒めてあげましょう。

● ひとつひとつの成長を噛み締める

絵を描いたら「よい感じに描けた」と思うところがあるはずです。「影がよい感じに描けた」「顔がよい感じに描けた」といったものです。そんなときは、**その成長をあたりまえのように流さず、しっかり噛み締めましょう。**

絵の上達とは「下手なところを改善していく」というより「よいところを増やしていくもの」なのです。よくなったところをしっかりと身につけ、成長を積み重ねていくことが大切。自分の成長を実感しながら、楽しく絵を続けていきましょう。

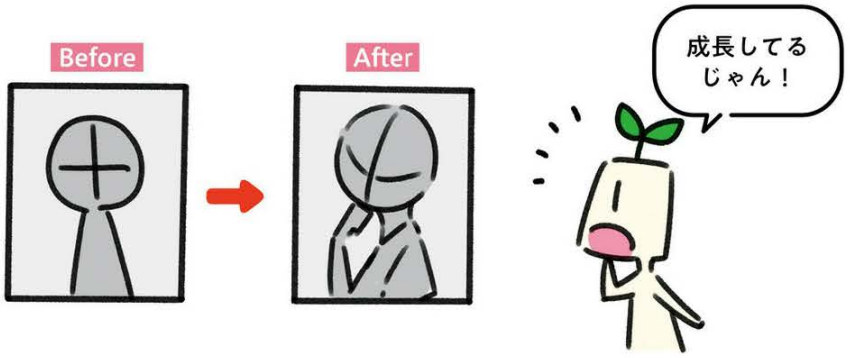


逆に、絵が完成したときには、絶対に下手なところばかりを振り返らないでください。絵は上手くなるまでに時間がかかるものです。下手な部分が一気によくなることはなく、下手なところが毎回残っていることが普通です。だったら、特別な「よくなったところ」を素直に受け入れ、喜びましょう。

● 過去の自分と比較する

成長を最も簡単に実感したければ、過去の自分の絵と今の自分の絵を比較しましょう。

絵を１枚描いただけでは大きな成長がなく、あまり上達していないように感じてしまいます。しかし、数ヶ月前のイラストや数年前のイラストと比べると、自分の成長を大きく実感できます。



自分の身長の変化を思い出してみてください。成長期であっても、昨日と今日の身長を比べたぐらいでは変化は感じられません。しかし、１年前と比べれば何センチも大きくなっていたりします。

絵の変化もこの感覚に近いものがあるため、健康診断のようなタイミングを作ってあげることで、自分の成長を実感できるのです。

自分の絵の成長を実感できれば、モチベーションの維持に繋がります。

このタイミングは、健康診断と同じように１年ごとでもよいですが、半年や１ヶ月のような短い間隔でもよいでしょう。数年前の絵と比較すれば、さらに大きな成長を実感することもできます。変化を確認して、モチベーションを上手くコントロールしていきましょう。

また、**過去作品のリメイクとして、同じ題材で絵を描くのも自分の成長を実感するのにとても有効です。**同じ題材だと変化が確認しやすいためです。

この方法を使うなら「毎年１枚は描く絵」のようなものを作っておくとよいでしょう。このときに描くイラストは、流行り廃りのないオリジナルキャラクターにしておくと、自分の成長の歴史のようにできて楽しいかもしれません。

過去絵は、このような使い道があるので、下手だからといって破棄しないようにしましょう。私は、ほとんど捨ててしまったので、今になってものすごく後悔しています。過去絵は自分の思い出のようなものです。大切にとっておくことをおすすめします。

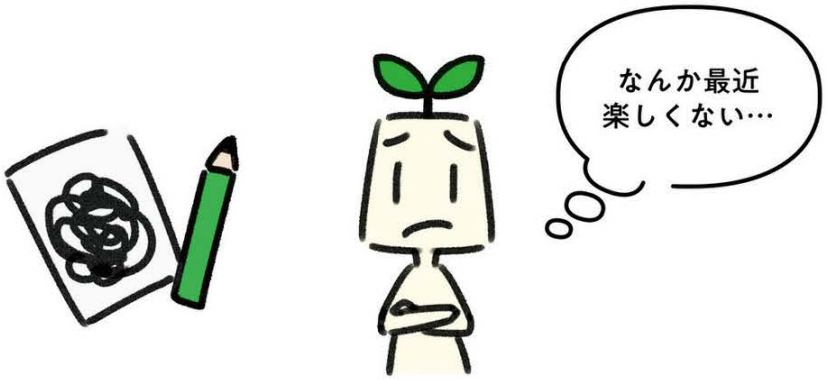
成長を楽しむコツは、小さな目標をクリアして達成感を味わったり、成長を確認して喜んだりすることなんだね！

4つの意識② 絵を描くことを楽しむ

「成長」を楽しむのも大事ですが、「絵を描くこと」そのものを楽しむのも、絵を好きであり続ける上でとても重要です。楽しいことなら何時間でも取り組めるし、やめてしまうこともありません。

あなたが今、絵を描くのが楽しくて楽しくて仕方がない場合は、この内容は飛ばしてもらっても大丈夫です。

もしそうじゃなかったら、ここで絵を描くことを楽しむ方法を考えてみましょう。



実は私も、絵を描くことが100%楽しいわけではありません。

絵が好きな気持ちは根底にありますが、全ての作業工程や、全ての絵の仕事が楽しいわけではないのです。だからこそ、いつも初心を忘れず絵を楽しむよう意識しています。

絵をはじめるとき、多くの人は楽しそうだからはじめると思います。

稼ぎたいからという人はほとんどいないでしょう。なぜなら、ただ稼ぎたいだけであれば、別のスキルを身につけたほうがよっぽど確実で早いからです。

もし、あなたが稼ぎたいという目的だけでイラストレーターを目指しているのであれば、別の道を目指すことをおすすめします。

話が少しそれましたが、楽しそうだからはじめたにもかかわらず楽しくなくなってしまうのはなぜなのでしょう？

それは「戦場」に出てしまうからです。

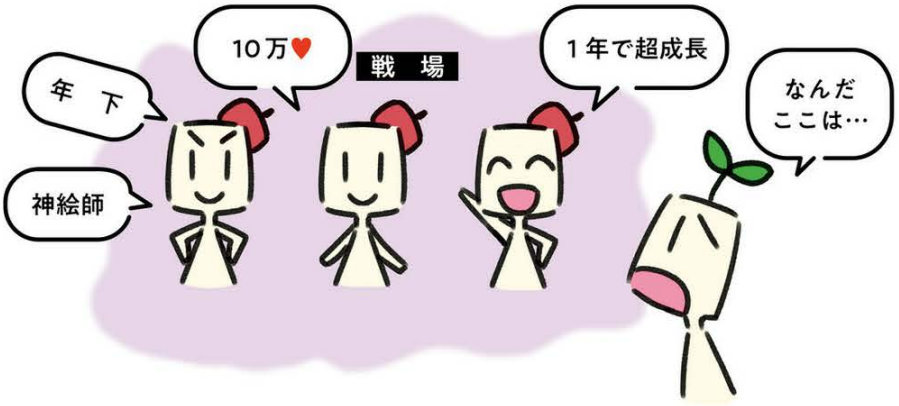
絵を描きはじめた頃は、自分の絵がきっと上手くなるはずだと思っていますし、自分の成長速度にも疑問をいだきません。描けば描くほど成長するし、可能性は無限大に感じます。なにより、描きたいものを描いているだけで楽しいのです。

しかし、なにかをきっかけに戦場に出てしまうと、これが一転します。

「戦場」とは、プロイラストレーターやプロを目指すような人たちがいる世界のことです。

そこには本気で絵を描いている人がたくさんいます。プロイラストレーターや人気イラストレーターもいるし、年下なのに絵が上手い人や、成長速度が速くあっという間に自分を抜き去っていく人だっています。

上には上がいることを目の当たりにしてしまい、それがあまりに遠い存在だと絶望してしまいます。そして気づかないうちに、絵を描くことが楽しくなくなってしまうのです。



そんな中、どうしたら絵を好きでいられるのでしょう？

答えは簡単、戦場に出なければいいんです！

「それだと絵が上手くならないのでは？」と思う方もいるかもしれません。しかし、冷静に考えてみてください。「戦場に出て、心が折れてしまい絵を描かなくなる」のと、「戦場に出ずに、のびのびたくさん絵を描く」のでは、どちらのほうが上手くなると思いますか？　どう考えても後者ですよね。だから、**戦場で心が折れてしまううちは、安全地帯でのびのび絵を描くのもありなのです。**

戦場に出ずに、楽しくのびのびと絵を描く方法を３つ紹介します。

● 好きを大切にする

絵を楽しむためには、自分自身の「好き」のために絵を描くとよいでしょう。

一次創作なら、自分の描きたい世界を自由に描いちゃいましょう。二次創作なら、自分の大好きなキャラクターの大好きなシーンや、してほしい表情や仕草、見たいシチュエーションなどを好き勝手に描きましょう。ファンアートなら、そのキャラクターや人物を応援する気持ちで絵を描きましょう。

恥ずかしいとか、上手く描けないとかは気にしないで、絵を思いっきり楽しんでください。

もしあなたが、絵を描きたくなるような「好き」がないのであれば、一度立ち止まって自分の「好き」を見つけることに時間を割いてもよいかもしれません。遠回りのように感じるかもしれませんが、実は上達への近道なのです。

私は二次創作やファンアートを描くことがありますが、好きな作品やキャラクターがあるときとないときでは絵を描く枚数が全然違います。惰性で絵を描くくらいなら、絵が描きたくなるような「好き」を見つけましょう。

そして、**描きたいものがあるときは、絶対にその気持ちを無駄にしないでください。**「こういう絵が描きたい」と頭で思っても、絵を描かないまま終わってしまうことってありませんか？　それはもったいないことなのです。絵を楽しく描けるその絶好の機会を、しっかり有効活用しましょう。

● 仲間を作る

絵を楽しむためには「仲間」を作ることもよいでしょう。なぜなら、仲間となら創作活動を一緒に楽しむことができるからです。

実際に、私が仲間と共に楽しんできた例を２つ話しましょう。

友達と交換絵日記をしていた話

私は高校生の頃に１年ぐらい、友達と交換絵日記をしていました。好きなアニメや大好きなキャラクターの話をいっぱい書いて、その横に挿絵を描くやりとりです。同じ趣味嗜好の友人だったので本当に楽しくて、毎日毎日描いていました。

察しのよい方であれば、交換絵日記なのに毎日描くのはおかしいことに気づくかもしれません。実はこの交換絵日記では、２冊を交互に回していました。お互いに伝えたいことがありすぎて、気づいたら２冊になっていたのは今思うと面白い話ですね。

ネットの仲間と絵を見せあっていた話

私は中学生の頃に、毎日ネットに絵をアップしていた時期がありました。そこには同じ作品が好きな仲間がたくさんいて、コミュニケーションを楽しんでいました。当時はお絵描き掲示板というものを使っていたのですが、現代ではSNSになると思います。

しかし、これには「戦場」と隣り合わせだという大きなリスクがあります。**仲間内でイラストを楽しむためにSNSを使うのであれば、うっかり「戦場」に踏み込まないようコミュニティを自分で上手く制限するようにしましょう。**評価やフォロワー数なども気にしないでください。仲間内でのコミュニケーションを１番に楽しみましょう。

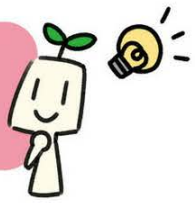
● 下手を最大限に活用する

自分の絵が下手なことが気になってしまい、イラストを描く気になれない人もいるでしょう。そんな人は、**下手なことを最大限に活用する**こ

とで絵を楽しめます。

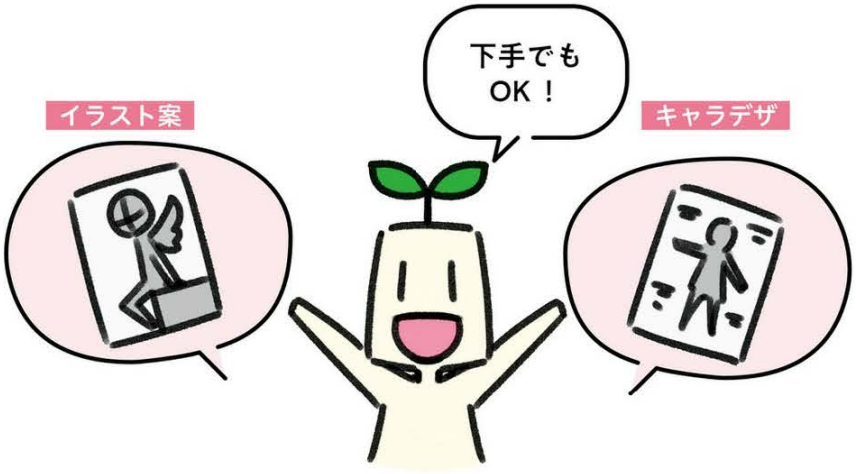
実は、絵が下手なうちにしかできない、価値のある作業がたくさんあります。たとえば次のようなことです。

・イラストの案出し
・キャラクターデザイン



絵が上手くなると、自分の描ける絵しか描こうとしなくなりがちです。そしてそれは、自分のアイデア力の低下に繋がります。だからこそ、下手なときの自分の実力を考えない自由なアイデアには、とても価値があるのです。

その価値を利用して、**絵が上手くなったときに使用するための「イラスト案」や「キャラクターデザイン」として、絵を描き溜めていきましょう。**この目的なら、下手なことを気にせず楽しく描けるのでおすすめです。



他にも、絵が下手なうちにしかできないことがあります。

- ビフォーアフターのビフォー作り
- 成長記録作り

昔の絵と最近の絵をビフォーアフターとして並べたり、成長記録を紹介したりするエンタメは人気コンテンツですよね。下手な絵が上手くなっていく様子は多くの人を楽しませてくれます。

これをやるためには、昔の下手な頃の作品が必要です。**いつかビフォーアフターや成長記録を公開するつもりで、「今自分は、ビフォーとなる作品を作っているんだ！」と考えて絵を描いてみるのも楽しいでしょう。**

絵を描くことを楽しむには、好きを大切にしたり、仲間を作ったり、下手を最大限に活用する方法があるんだね！

4つの意識③ 生活と両立させる

絵を継続する上で、考えなければならないのが「生活」です。

絵が上手くなりたい人にとって、毎日毎日好きなだけ絵を描くことができれば、どれだけ幸せなことでしょう。しかし、現実はそうもいかず、学業や仕事がある人が多いのではないでしょうか。

その理由は、人は生きていくためにお金が必要だからです。「それならば絵を仕事にしよう！」と考えたとしても、イラストレーターとして食べていける人はごく一部という厳しい現実が待ち受けています。

イラストレーターは、美大や専門学校を出たから必ずなれるというものではありません。複数の専門学校や美大の講師経験がある方から実際に私が聞いた話だと、「卒業してイラストレーターになれる人はわずかで、ひどい年だと0人だったこともある」とのことです。また、「高い就職率をうたっている学校は、就職希望者を絞り、その内何人就職したかで割合を算出していることも多い」とも言っていました。

学校は、絵を学ぶことはできますが、行くだけで誰でも絵がプロレベルに上手くなる場所ではないのです。

私は、この本に書いてあることをしっかりやっていけば、プロになれるくらい絵が上手くなると思っていますが、誰でも簡単になれるものではないのも事実です。

だからこそ、プロイラストレーターを目指す人でも、プロになれな

かったときのことを考えて、絵とは関係のない学業や仕事を続けている人が多いのでしょう。

私も、この厳しい現実を見てきたうちの１人です。

「はじめに」にも少し書きましたが、私は大学（理系学部）を卒業し、堅実に生きていこうと一部上場しているIT企業へシステムエンジニアとして入社しました。

会社に入ってからは絵を副業で続けながらも、プログラミングスキルに設計スキル、プロジェクトマネージャーのスキルと、再就職に困らないだけのスキルを身につけました。その上で、絵の副業が軌道に乗ってから会社をやめています。

今、自分が絵で食べていけていることを考えると、これがベストな選択だったとは言い切れません。もし、人生をやり直せるのであればずっと絵を描いていたいです。しかし、それは結果論でしかありません。当時は自分の人生や家族のことを考えて、この選択をしたのです。

厳しい現実を考えたら、リスク対策として他の道も残しておくほうが安全でしょう。

それでは、絵の上達を目指す上で、どのように学業や仕事と両立して絵を描く時間を作ったらよいのでしょうか？

絵とは関係のないキャリアを歩んできた私の経験から、「**生活との両立方法**」を紹介していきましょう。

Column 01

大きな決断をするタイミング

プロを目指す上で、大きな決断をするタイミングについてよく聞かれるので少し触れておきましょう。**大きな決断とは、たとえば会社をやめたり、絵の専門学校に行くなど、後戻りが難しい選択をすることです。**

私はこういった質問に対し、**仕事がもらえるようになってから決断することをすすめています。**

絵の仕事をしたことがない方からしたら、仕事をもらうこと自体がとても高いハードルに思えるでしょう。しかし、絵で食べている人たちに言わせれば、仕事をもらうことはものすごく低いハードルです。RPGでたとえるとスライム（１番弱い敵）を倒すくらいのイメージです。

絵の仕事はピンキリで、個人からの安価な依頼であれば結構簡単に受けられます。少なくとも、これくらいの仕事はこなせるようになってから、大きな決断をしたほうが安全でしょう。ゼロから大きな決断をして大成できる人もいるとは思いますが、確率で考えればあまりにもリスクが大きいのです。

スライムも倒せない状態で魔王を倒す決断をするのは流石に無鉄砲です。スライムが倒せることがわかってから、勇者として旅立ってもよいのではないでしょうか？

この本に書いてある内容を実践していけば、絵の仕事がもらえるだけの画力が身につくはずです。プロを目指すのであれば、まずは「絵の仕事がもらえるようになること」を目標に頑張ってみてください。

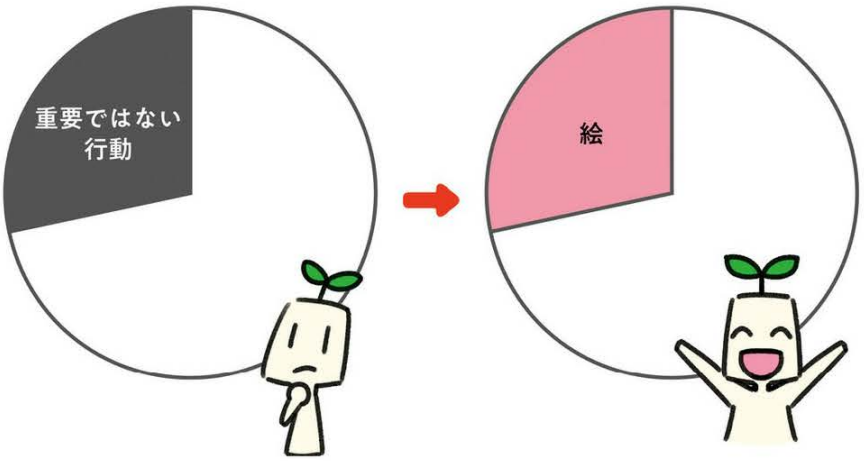
● 自分の生活を見直す

両立の第１歩として「**自分の生活**」を見直しましょう。見直すといっても「毎日睡眠時間を削って絵を描く」といったように、無理やり絵を描く時間を捻出するという意味ではありません。

絵とは別の話になりますが、多くの人が説いている「お金の節約方法」においても、必要なものまで削るのは人間にとって非常にストレスになるので推奨されていません。

お金を節約するコツとして真っ先に挙げられるのは、「携帯を格安SIMにする」「不要な保険の契約をやめる」といった、自分にとって大きなストレスとならない部分を見直すことです。

時間の使い方もこれと同じで、睡眠時間や、生活費を得るための労働時間など、自分にとって必要なものを削るのはストレスになるためおすすめしません。**自分にとってさほど重要ではない行動を見直していくことがポイントです。**



自分にとって重要ではない行動とはどのようなものでしょうか？　いくつか例を挙げてみましょう。

例1 娯楽を見直す

まず「ゲーム」などの**娯楽の時間**は最初に見直すべきでしょう。特にソーシャルゲームや対人ゲームはクリアがないため、時間がものすごくとられてしまいます。ふと気づくと、デイリークエストやイベント周回などを、義務のようにプレイしているなんてこともありますよね。

私は最近、あるソーシャルゲームにあまりにも時間を奪われていることに気づき、思い切ってアンインストールしました。そのことを知り合いのプロイラストレーターに話したら、その人もアンインストールしていたなんていうことがありました。時間には限りがあるので、そういった判断もときには大事なのです。

その娯楽はあなたにとって本当に必要かを、一度考えてみてください。もちろんゲームは、絵のトレンドを知るために大切です。しかし、絵が上手くならなければ本末転倒ですから、**自分の中でしっかりとバランスを取ることが肝心です。**アニメや漫画、ネットサーフィン、動画・配信観賞などもこれと同じです。

例2 アルバイトを見直す

アルバイトをしている学生の場合は、もし生活に余裕があるのならば**アルバイトの量**を見直しましょう。

あまり考えずにたくさんシフトを入れて、必要以上に稼いでいないでしょうか？　一般的なアルバイトで貯めることができる金額は、会社員になったら実はすぐに稼げてしまう金額なのです。**やりたいことがある**

のであれば、今必要なお金だけを稼ぐことをおすすめします。

余分に入れたシフトの時間を、将来のために有効活用すれば将来あっという間に元が取れます。

自由に使える時間が多い学生時代をアルバイトに費やすのは、実はもったいないことなのです。

例３ 人間関係を見直す

自分の**人間関係**についても、見直してみるとよいでしょう。

人との出会いはかけがえのないものです。しかし、中には実りのない交際というものがあります。愚痴ばかりの会社の同僚や上司、話や趣味や価値観が合わない知人、そんな人たちに「時間」や「お金」を使うのはもったいないです。**自分にとって意味のある繋がりを大切にするという意識を持つようにしましょう。**

この意味というのは、損得勘定だけではなく、楽しい時間が過ごせるか、自分にとって大切な人かなども含みます。

学生のうちはなかなか人間関係を選ぶことはできないかもしれませんが、大人であればある程度は選ぶことができるはずです。自分にとって意味のない無駄な付き合いは、スパッとやめてしまうのもありでしょう。

無駄な人付き合いで失うものは、「時間」や「お金」だけではありません。「モチベーション」も失ってしまいます。

ネガティブな人と一緒にいるとネガティブな気持ちが移りますし、反対にポジティブな人と一緒にいるとこっちまでポジティブな気持ちになります。よき関係は自分を後押ししてくれるのです。それは、自分が成功できるかどうかに大きく影響することでしょう。

例4 習い事・部活・サークル活動を見直す

習い事や部活、サークル活動などをやっていれば、見直してみることをおすすめします。これらは「なんとなくやっている」という人が実は多いのではないでしょうか？　将来の夢でもなく、身につけたいスキルでもないのに、親に言われたからとか、友達が入っているからといったきっかけではじめて、惰性で続けていることが多いように思います。

このような活動で得られるものがないとは言いません。私は本気で部活をやっていた時期があり、それは自分の人生にとってよい経験だったと思います。しかし、そのときに身につけたスキルは、今となっては使うことがありません。

将来やりたいことや、身につけたいスキルがあるのであれば、それらを大切にしたほうがよいこともあるでしょう。自分のやりたいことはなにか、そして、自分の身につけたいスキルはなにか。若いうちは特に難しいかもしれませんが、限りある時間をどう使うのか、しっかり考えてみてください。

ここで紹介したこと以外でも、自分にとって重要ではないことをしているパターンはいろいろとあると思います。**自分が本当に「絵が上手く**

なりたい」のであれば、生活を見直して時間の使い方を取捨選択してみてください。自分を見つめ直すことも、絵の上達への大事な１歩です。

● 自分が続けやすいことをやる

絵と生活のバランスを取る上で、「**続けやすいこと**」をやるというのはとても大切なことです。

世の中にはいろんな絵の上達法や練習法が出回っていますし、本書の中でもやったほうがよい行動をいろいろと紹介しています。

しかし、自分の生活状況によってはできないこともありますよね。できないことをやろうとしてもできません。やらなければもちろん成果も出ません。だから、**自分が続けやすい行動からはじめたり、続けやすい方法にアレンジしたりすることも、ときには必要です。**

たとえば私が中学生のときは、学校の宿題やワークのご褒美に絵を描いていました。「ワークをここまでやったら絵を１枚描いてよい」とルールを決めて、ノートに鉛筆でたくさんの絵を描いていました。

私にとって絵を描くことは「ご褒美のチョコレート」のようなものだったので、勉強と両立しながら長く続けられました。その結果、お絵描きノートが段ボールいっぱいになるほど絵を描けたのです。

会社員のときは、通勤時間が長かったので、電車でお絵描きすることもありました。揺れる電車で絵を完成させるのは難しいので、電車ではラフを描くようにし、気に入ったラフが描けたら週末に家で仕上げていました。これなら忙しくても絵が描けます。

なにが続けやすいかは、その人の生活スタイルによって様々だと思います。自分にあった方法を見つけてみてください。

推奨される上達法は、あくまで推奨です。そのとおりにやらないと絶対にダメというものではありません。100日チャレンジが難しければ1週間チャレンジに変えたっていいし、毎日10分が難しければ週末に1時間にしたっていいんです！

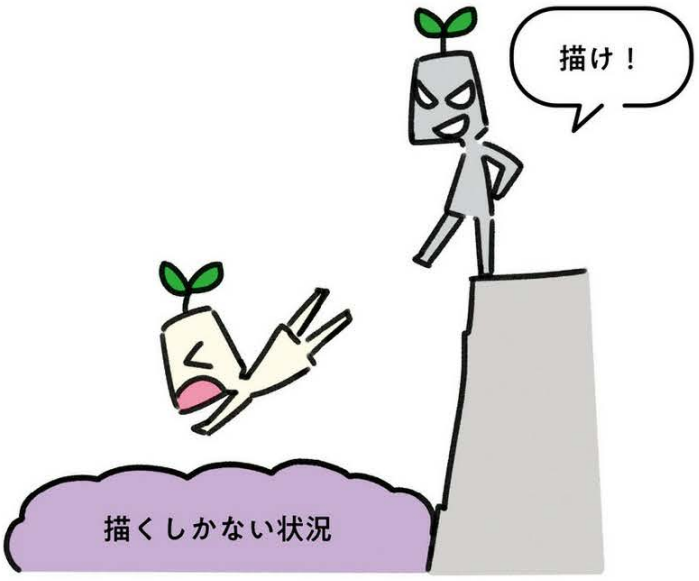
自分の続けられるペース、続けられる量、続けやすい内容をやっていくことが、生活とのバランスを取る上ではとても重要です。

● 自分を追い込む

絵よりも日々の生活を優先しすぎてしまい、絵と生活の両立が上手くできていない人もいるでしょう。中には「どうしても絵を描き続けることをサボってしまう」「そこまで頑張れない」という人もいるかもしれません。そんな人におすすめしたいのが「**自分を追い込む**」方法です。

宿題やテスト、友達との付き合いがあったら、なかなか絵を描く時間がとれないですよね。仕事が忙しいときは、家に帰ったらご飯を食べてお風呂に入ってすぐに寝て、休日はゆっくり休みたいですよね。気持ちはすごくわかりますが、それでも絵を描かないと成長はそこで止まってしまいます。

絵が上手くなりたいけど忙しい。絵が上手くなりたいけど怠けてしまう。そんなふうに動き出せないときは、絵を描くしかない状況に自分を追い込んでいきましょう。



絵を描き続ける上での追い込み方法をいくつか紹介します。

方法1 旬の絵を描く

絵の題材によっては「旬」があります。たとえば好きなキャラクターの誕生日、記念日、重大発表、好きなゲームの発売や新キャラ実装、年賀・ハロウィン・クリスマスなどの季節絵。**そういった「旬」がある絵を描くと決めれば、「旬」が過ぎるまでに描かなければいけないため自分を追い込むことができます。**

方法2 コンテストに応募する

いろんなイラストコンテストが開催されていますので、そういったものに応募するのもよいでしょう。**イラストコンテストには期限があるため、自分を追い込むことができるのです。**

もし受賞すれば、そのまま仕事に繋がったり賞金がもらえたりしますし、受賞歴はイラストレーターとしての実績にもなるので、メリットしかありません。

方法3 同人イベントに参加する

同人イベントに参加するのもおすすめです。**同人イベントに申し込んでしまえば、締め切りまでに頒布物を作るしかなくなるため、自分を追い込むことができます。**頒布スペースも参加費も無駄にしないためには、頑張るしかありません。

方法４　依頼を受ける

絵の**依頼**がもらえる状況であれば、依頼を受けることもおすすめです。

この依頼というのは仕事である必要はなく、友人のアイコンを描くようなものでも構いません。**人に頼まれれば描くしかないので、自分を追い込むことができます。**

もちろん依頼を受けるためには、ある程度の画力が必要になります。最初は受けられないかもしれませんが、実力がついてきたら、友人知人に声をかけたり、SNS や仲介サービス、仲介業者を上手く活用したりして依頼を受けてしまいましょう。

実は私が絵を描くことを継続できたのは、依頼を受け続けていたためなのです。大学生のときはアルバイト代わりに、会社員のときは副業として依頼を受け続けていたため、どんなに忙しくても絵を描くしかなく、一心不乱の毎日でした。

● 思い立ったが吉日

自分を追い込む方法を４つ紹介しましたが、実際にその内容を実行できる人は多くありません。なぜなら、**第１歩を踏み出すにはものすごくエネルギーが必要だからです。**

同人イベントに出たくても、なかなか申し込むことができない。コンテストが開催されても、好きなキャラクターの記念日が近づいても、日付だけが過ぎていく。依頼を受けたいけど、募集したり仲介業者や仲介サービスに登録したりするのがめんどうくさい。このような経験はないでしょうか？

私はいつもそうでした。調べて不安になったり、忙しいと言い訳をしながら１歩を踏み出さなかったり。そんなことばかりでした。

そんな私を変えたのは「**思い立ったが吉日戦法**」です。思い立った瞬間は、人はエネルギーにあふれています。だったら、そのときにその勢いのまま、１歩を踏み出してしまえばいいんです。

ところでみなさんは「**現状維持バイアス**」というものを知っていますか？

現状維持バイアスとは、リスクや失敗を恐れて変化を避けるようになる人間の心理作用です。なにか新しいことをやってみたいと思ったときに「失敗するかもしれない」「損をするかもしれない」「無駄かもしれない」と思ってしまうのは、基本的にこの現状維持バイアスが作用しています。

昔人間が野生で生きていた頃は、危険から身を守る必要がありました。現状維持バイアスは、その頃の遺伝子レベルでの名残だと言われています。しかし現代社会では、この作用が成長の妨げになる場合があります。リスクがほとんどない行動や、よい変化であっても、現状維持バイアスが行動をストップしてしまうのです。

１歩を踏み出せないのは、人間の習性によるものだったのです。そして、この習性を打破できる人が、現状から抜け出して周りより前に進むことができます。

思い立ったが吉日戦法は、現状維持バイアスを振り切るきっかけになってくれます。**新しいチャレンジに対して否定的な考えが浮かんだら、本当にリスクがあるのか、そして、万一損や失敗をしたとしてもそれは重大なものかを冷静に判断し、思い切って行動していきましょう。**

具体的には、次のような行動です。

参加したいイラストの旬があったり、気になるコンテストが開催されたりすることがわかったら、その瞬間に構図を描いてしまいましょう。構図というのはどういう絵を描くかを簡単にスケッチしたようなものです。余力や時間があれば、そのまま制作に入ってしまってもよいでしょう。この構図というスタートさえ切れれば、完成させられる確率はかなり上がります。

同人イベントの申込みや、仕事の募集も同じです。**イベントの開催を知ったり仕事の募集方法を知ったタイミングで、そのままイベントへの申込みを行ったり、依頼を受けるための行動を起こしていきましょう。**

最初は上手くいかないこともあるかもしれませんが、上手くいかなくても失うものはありません。ひたすらチャレンジあるのみです。

生活と両立するためには、生活を見直したり、続けやすい方法をとったりすることが大切なんだね！　でもときには、自分を追い込んでいくことも必要なんだ！

Column 02

絵以外でも思い立ったが吉日戦法

人はいつも、やらなきゃいけない手続きや、提出しなきゃいけない宿題やレポートといった、「やらなきゃいけないタスク」に追われています。こういった**絵のこと以外でも「思い立ったが吉日戦法」**ができるようになると、人生が変わります。

たとえば、誰かから連絡が来て「返事をしなきゃ」と思っているときには、返事をすることを考えるエネルギーを使っています。その場で返事をしないと、返すまで記憶し続けるエネルギーを使い、返すときにも改めてエネルギーを使うため、無駄が多いのです。

この無駄を減らすためにも、できる限り後回しにしないで、「返事をしなきゃ」と頭がエネルギーを使っているときに、そのエネルギーで返事をしてしまいましょう。

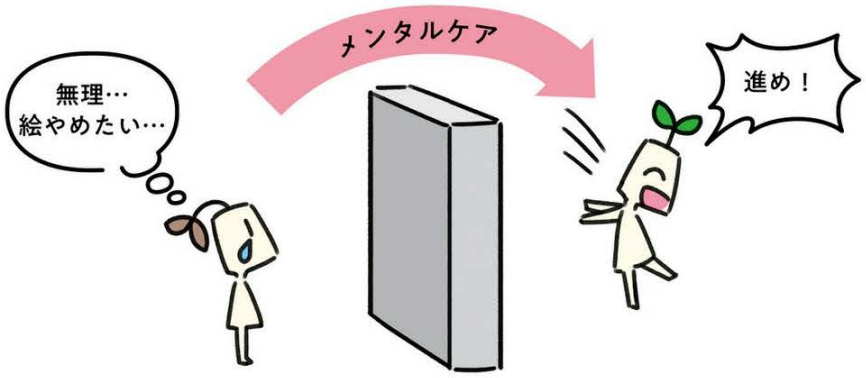
「思い立ったが吉日戦法」ができるようになれば、いろんなことをスピーディーにこなせる人になれます。このスキルは絵の仕事でもすごく役に立つので、普段から意識したいですね。

4つの意識④ メンタルケアをする

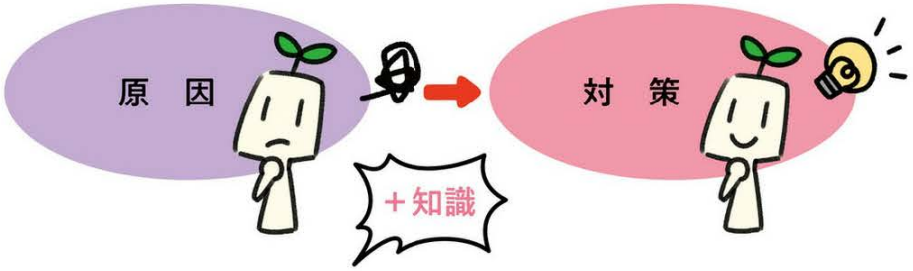
なにごとも、継続する上で重要なのが「メンタル」です。

イラストを長く描いていると、なにかをきっかけに落ち込んでしまうことがあります。自分の画力がなかなか上達しなかったり、自分のイラストを誰かに否定されたり、周りより評価されなかったと感じたときなどです。

この壁を乗り越えられる人が何年も絵を描き続け、人気イラストレーターになれます。それゆえに、メンタルケアは、絵描きにとって重要なことなのです。



メンタルを保つために、鋼のような心を持つ必要はありません。**大切なのは「知識」です。知識は人を冷静にしてくれます。なぜそれが起きるのかという「原因」を知り、どうしたらそれを乗り越えられるのかという「対策」をしっかり立てて、壁を乗り越えていきましょう。**



よくあるメンタルの問題に対するメンタルケアの方法を、パターン別に紹介していきます。

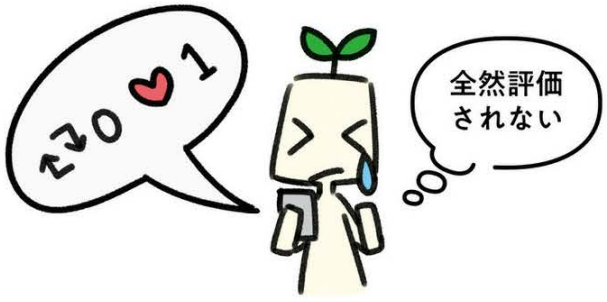
● 絵が評価されないと感じたら

私はよく、イラスト初心者から「**自分の絵が思ったように評価されない**」という相談を受けます。

ここではそんな悩みの「よくある原因」と「向き合い方」を紹介しましょう。

よくある原因１　あたりまえであることを知らない

「自分の絵が思ったように評価されない」と相談してくる方は、絵を描いてわずか数ヶ月から１、２年位であることがほとんどです。



しかし、これまでにもお伝えしてきたように、これくらいの期間では絵が評価されないのはあたりまえです。**あなたのお絵描き歴が短い場合は、評価されなくても気にする必要はありません。**

とあるプロイラストレーターは３年半もの間、毎週１枚フルカラーのイラストを Twitter に投稿し続けて、ようやく１万フォロワーに到達したと言っていました。また、はじめての絵の仕事をもらったのは、絵を描きはじめて４年半後だったそうです。

私の場合は、絵を描いている時期と描いていない時期がまばらなので少し事情が異なりますが、やはり１、２年で人気になるということはありませんでした。

そういうものだということを理解して、数年で絵が評価されなくても気にしないことが大切です。

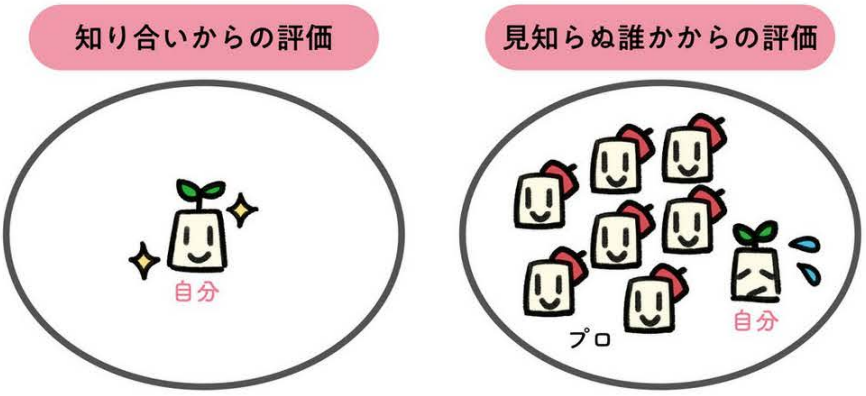
ところで「自分の絵が思ったように評価されない」と悩んでいる人にとっての「評価されている」「評価されていない」の基準とはなんなのでしょうか？

絵の評価は、評価をくれた人を基準に考えると２種類に分けられます。それは「**知り合い（友人や知人、相互フォロワーなど）からの評価**」と、「**見知らぬ誰かからの評価**」です。

ある程度絵が描ければ、クラスで「絵が上手いね」と言われたりします。これだって立派な評価ですし、このような評価を受けたことがある人はそれなりに多いのではないかと思います。

しかし、「評価されない」と悩んでいる人の多くは、「見知らぬ誰かからの評価」を望んでいるのではないでしょうか？

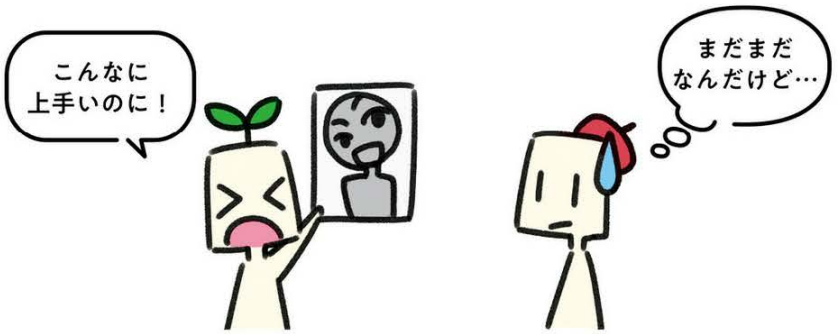
見知らぬ誰かはイラストを平等に評価します。プロのイラストがあふれている中、あなたのイラストに価値を見出さないと評価してくれません。**この「知り合いからの評価」と「見知らぬ誰かからの評価」には大きな壁があるのです。**



数年で見知らぬ誰かから評価されるほどの画力を身につけるのは、簡単なことではありません。だからこそ、評価されないのはあたりまえだと思って、気長に絵を描き続けてほしいのです。

よくある原因２ 画力の差がよく見えていない

少し酷なことを言いますが、評価されずに悩んでいる原因に「画力の差がよく見えていない」ことがあります。評価されている人と自分では画力が違うにもかかわらず、評価されないことを疑問に思ってしまうパターンが少なからずあるのです。



「差が見えないことなんてあるのか」と思うかもしれませんが、英才教育でも受けていない限り、それが普通です。

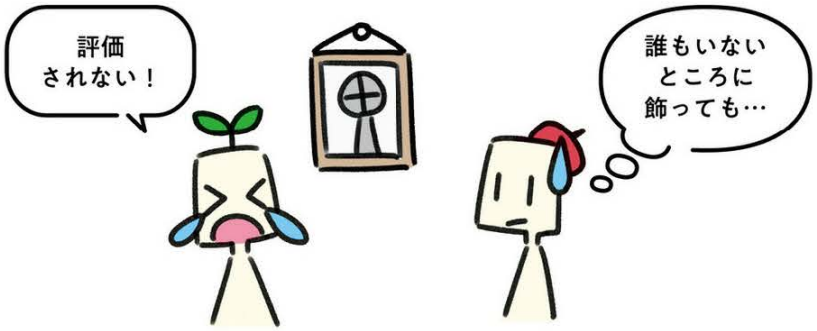
絵を続けていると、技術や知識が身につき少しずつ目が肥えていきますが、それまでは画力の差がよく見えないのです。

私は、絵を描きはじめて数年の頃に「自分の絵は活躍しているプロと同じくらいなのに、なんで大きな絵の仕事がもらえないんだろう。きっと運が悪いんだ。自分もきっかけさえあれば活躍できるのに」と思っていた時期がありましたが、今思うと恥ずかしいことに全く差が見えていないだけでした。

「画力があるのに評価されない」と思った場合は、差が見えていない可能性があることを思い出して、着々と自分の目を肥やし画力を上げることに専念しましょう。目を肥やす方法は、本書では「目を肥やす習慣」として後の章で紹介します。

よくある原因３　絵を見てもらう分母が少ない

自分の絵が評価されるためには、自分の絵を多くの人に見てもらう必要があります。



その絵がどんなに素晴らしかったとしても、見る人がいなければ評価を得られることはありません。たとえば、SNSでフォロワー0人のときにハッシュタグもつけずに絵を投稿した場合、その絵を見てくれる人はほぼ0人です。評価を得るためには、見てくれる人を増やす必要があるのです。

では、フォロワーが1人いたら1人の評価がもらえるのでしょうか？答えはノーです。まず相手がタイムラインを見ていないといけませんし、偶然見てくれたとしても人それぞれ好みがあるので評価してくれるとは限りません。**人から評価されるためにはそれなりの分母が必要だということを理解しましょう。**

私は昔、ネット回線勧誘のアルバイトをしたことがあるのですが、そのときの先輩から「40人に声を掛けて1人相手してくれたらよいほう」と説明され、塩対応されても気にせず声をかけ続けるように教わりました。このことをきっかけに「なにごとも数が大切だ」と思うようになりました。

絵をアップするときも同じです。**バズるかどうかは自分ではどうにもならない、でも数なら自分次第でどうにかなります。「絵を見てくれる人」と「絵を見てくれる機会」を増やしましょう。**

● 自分の絵を否定されたら

イラストを描いていると、**自分の絵を否定される**ことがあります。まだそういう経験がない方も、いつか言われるときがやってくるはずです。私は数えられないほどそういう経験をしてきました。

悲しいことに、それで落ち込んでしまい、絵を描くことをやめてしまう人が結構います。しかし、**イラストを世の中に公開していく以上、これは避けられないことです。**

したがって、この問題は必ず乗り越えなければなりません。

ここでは、よくあるケース別に乗り越え方を紹介していきましょう。

よくあるケース１　身近な人に下手と言われた

趣味で絵を描いていたら、学校の友達や先生、家族など、身近な人に絵を否定され、落ち込んでしまうことがあります。大前提として、人が楽しんでいることや頑張っていることを否定するほうが間違いなく悪いですが、**残念ながら他人の思考、発言はなかなか変えられません。ここで変えるべきは自分の受け止め方です。**

誰でも最初は下手なのがあたりまえです。私も昔は下手でしたが、今は絵の仕事をたくさんいただいています。誰だってプロイラストレーターになれる可能性を秘めているのです。**それにもかかわらず、わざわざこのようなことを言ってくる人もいるのですが、気にせず絵を続けていきましょう。**いつか絵が上手くなって、そんな人たちを見返してやればよいのです。

よくあるケース２ ネットで否定された

ネットに絵を公開すると、自分の絵に対して**否定的なコメント**がついて落ち込んでしまうことがあります。ネットには様々な人がいるため、これは避けられません。

ただ、この否定には「**悪口**」である場合と、「**意見**」の場合、２パターンあります。

悪口の場合は、嫌がらせが目的のため、ブロックなどの対応をとりましょう。世の中には信じられないことに、ネットの匿名性を利用した嫌がらせを趣味にしている人がいます。特にイラスト初心者は、悪質なコメントに慣れていなくて落ち込みやすいため、格好の餌食なのです。他にも、嫉妬や妬みで嫌がらせをする人もいます。たいていの SNS にはブロックなどの機能があるので、しっかり自衛していきましょう。

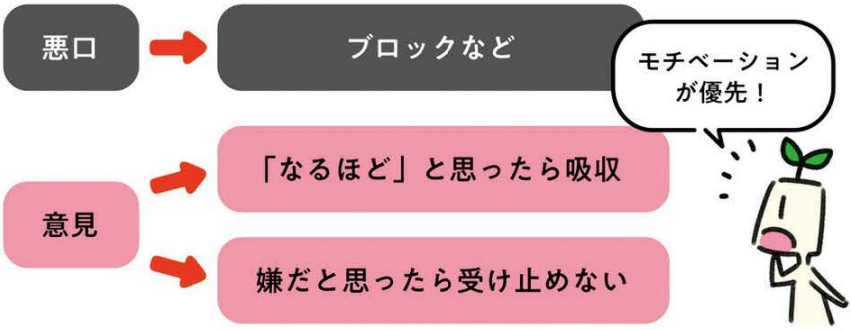
問題は意見のほうです。「意見は真摯に受け止めるべき」と言う方も多いのですが、私はそうは思わないのです。その理由は、意見を言ってくれている相手が、本当に画力があるかわからないからです。画力がない人の意見が100%間違いとは言いませんが、正解の可能性は低いです。私から見ると的外れな指摘をしている人がよくいるので、全てを鵜呑み

にするのは危険だと考えています。

私がおすすめする対処は、**「なるほど」と思った意見だけ受け止める方法です。「なるほど」と思うときは、なにか自分の中でその意見に納得ができたときです。ありがたくその意見を受け止め、画力向上に役立てましょう。**

逆に「この人の意見は嫌な気分になるな」と思った場合は、私は真摯に受け止める必要はないと考えています。場合によってはその人と距離を置いてしまってもよいかもしれません。先ほども言ったとおりその意見が正しいとは限らないというのもありますが、もう１つ大きな理由があります。それは、モチベーションが下がるからです。

モチベーションというのは絵を描いていく中でとても重要なものです。私は、その正しいかもわからない誰かの意見より、自分のモチベーションのほうがよっぽど大事だと考えています。**自分がどのような環境にいるほうが成長できるのかを考えて、ベストな選択をしていきましょう。**



よくあるケース３ 仕事でリテイクされた

絵の仕事をするようになると、リテイク指示が返ってくることがあります。「手の長さが左右で違うようですが……」「ウエストが太すぎるようですが……」など、その内容は様々です。指摘が「たしかに！」と思

う内容であればよいのですが、場合によっては納得できないことや、こだわり、理由があって描いた部分を指摘されることもあります。やりたくない修正をせざるを得ないこともよくあるので、リテイクに慣れないうちは落ち込んでしまいます。

以前、絵がすごく上手かった駆け出しイラストレーターが「嬉しい仕事が決まりました！」とSNSでつぶやいた後に、突然消えてしまったことがあります。私の予想だと、仕事でのリテイクに耐えられなかったのではないかと思っています。

こういった仕事のリテイクは、画力と分けて考えることをおすすめします。クライアントがそういう絵を望んでいるだけで、自分の絵が否定されているわけではありません。このことを念頭に置けば、大抵のことは飲み込めるはずです。仕事と割り切って対応しましょう。

ただし、まれに相手が勘違いしてリテイクを出している場合もあります。その可能性がある場合は、ひとこと伝えてもよいでしょう。

絵の仕事は「自分の描きたいものを自由に描ける仕事」と「自分の描きたいものを自由に描けない仕事」があります。周りのイラストレーターと品質や絵柄を揃えないといけない仕事もたくさんあります。だから、全部の指摘を画力の否定だとは思わないでください。

少し話はそれますが、**社会人は学生が思っているほど立派な人ばかりではありません。**相手を気遣った言葉遣いができない人もたくさんいますし、プロジェクトの内容を把握できていなくて間違った指示を出す人もいます。酷い人だと前回は赤にしろと言ったのに今度は青にしろと言ってくるなんてこともザラにあります。相手も人間なので完璧ではないのです。

だから、クライアントの対応にストレスを感じることがあっても、「忙しいんだろうな」とか「新人なのかな」くらいに考えて行動し、嫌なら二度とそこの仕事を受けないのがよいでしょう。

ただ、中には契約以上の作業を求めてきている悪質な案件の場合もありますので、そういうときはしっかりと自分を守っていきましょう。

● スランプになったら

「スランプになったらどうしていますか？」という質問もよくされることがあります。

イラストレーターにとっての「スランプ」とは、絵を描こうとしても描けない、絵を完成させられないなど不調に陥る状態で、ある日突然訪れてしまう恐ろしいものです。

ここではイラストレーターのスランプのよくある原因と、解決方法について紹介したいと思います。

イラストレーターのスランプは、基本的に「自分への過度な期待」が原因です。

過度な期待には２種類あります。１つは「理想の絵が描けるという期待」、もう１つは「過去１番の絵が描けるという期待」です。

過度な期待

- 理想の絵が描けるという期待
- 過去１番の絵が描けるという期待

この間違った期待を自分に対してかけてしまうと、プレッシャーで絵が描けなくなってしまいます。**「自分への過度な期待」をせずにのびのびと絵を描くことが、スランプにならないための秘訣なのです。**

２つの間違った期待について、もう少し詳しく見ていきましょう。

過度な期待１　理想の絵が描けるという期待

「憧れのイラストレーターと同レベルの絵を描くんだ」と思ってしまったり、「自分の描きたいと思っている絵を完璧に描かないと」と考えたりしてしまうことがあります。このように「理想の絵が描けるという期待」を強く抱きすぎると、スランプに陥ってしまいます。

自分は自分で、他の誰かではありません。「自分のできることは、自分ができることだけ」です。

アニメの主人公みたいに「突然秘めたパワーを発揮して思いどおりの絵が描ける」なんてことはありません。**自分のできること以上を自分に求めないで、自分ができることができたらOKとしましょう。**

今の自分にできないことをできるようになりたいのであれば、この本で説明していく習慣を身につけていってください。そうすれば、自分の理想に必ず近づきます。

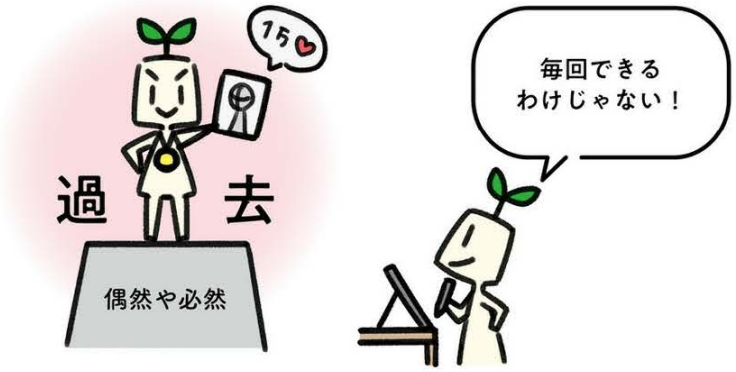
過度な期待2　過去1番の絵が描けるという期待

「自分のできることは、自分ができることだけ」と先ほどお伝えしましたが、ここで陥りやすいのが「過去1番の絵が描けるという期待」です。これまでにすごく上手く描けた絵や、バズった絵があると、それと同じくらいは描けるはずだと自分にプレッシャーをかけてしまうのです。

絵はよくわからないもので、毎回ベストな作品を生み出すというのは不可能に近いです。たとえばSNSでたくさん「いいね」されているようなイラストレーターでも、画像タイムラインを覗いてみるといつも同じような「いいね」数かというとそうではなく、「いいね」数が少ないイラストもあります。

最高傑作と呼ばれるような作品は、画力や戦略、また、作業量などで生み出せるものではなく、偶然や必然が重なって奇跡的に生まれるものです。そのような絵が毎回描けると思っても、できるはずがないのでスランプに陥ってしまうのです。

毎回達成できるとも限らない期待はせずに、自分の力を出し切ることだけに専念しましょう。



スランプ脱出法

ここまでの内容を理解してもスランプになってしまった場合は、いったん「**やるだけで達成できる作業**」を行うようにするとよいでしょう。たとえば、下に並べたような作業です。

- **イラストの案出しに専念する**
- **ワンドロやクロッキーや模写などの、ルールや縛りがある作業をする**
- **講座や他人の作品を見る**

これらは全部やるだけで達成できるものなので、絵と違って失敗がありません。**絶対に達成できることをやって、自信を取り戻していきましょう。**しかも、これらは自信を取り戻すだけでなく身につくこともたくさんあるので一石二鳥です。

そんな気力も湧かないほど落ち込んでいる場合は、お絵描きを休んでもいいんです。

私は、過去に何度も絵を描かなかった期間がありました。しかし、気づいたらまた絵を描いていました。

どうしようもないスランプは、時間が解決してくれる可能性が高いです。絵をずっと描いていないと、ある日突然描きたくなる日がやってきます。

「それでは絵を継続できていないじゃないか！」と思う方もいるかもしれませんが、**大切なのは「休むことはあっても絵が上手くなるまで絵をやめない」という大きな意味での継続です。**

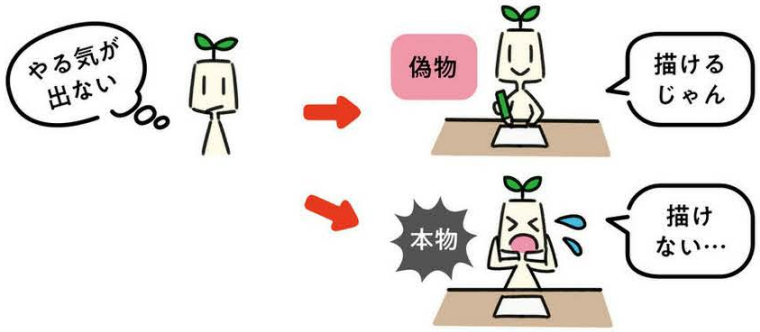
どうせなら割り切って、スランプを**インプット期間**に充ててしまうのもよいでしょう。いろんな作品に触れたりいろんな経験をしたりしてみてください。いつかまたイラストを描きたくなったときに、それはかならず役に立つはずです。

スランプの偽物に注意

スランプには偽物がいることに注意してください。

私はよくこの偽物のスランプになります。絵を描く気分になれないのでスランプだと思っていたら、「**ただの腰が重い人**」だったのです。

本物のスランプと偽物のスランプの違いは、いざ絵を描きはじめたら筆が進むか進まないかです。



「ただの腰が重い人」状態は、絵に限らずいろんなことで起きる問題です。**解決方法は「とりあえず作業をはじめること」と言われています。**私の場合は「①作業部屋に行く　②席に座る　③パソコンを起動　④お絵描きソフトを起動　⑤１本線を引く」という一連の行動をルーティンとして行うことで解決しています。

もし、偽物のスランプか本物のスランプかわからない場合は、とにかく作業をはじめてみてください。

● SNSはやるべきか

今の時代、メンタルに大きく影響するのが SNS です。

SNS は絵を描いていく上で大事なツールの１つですが、少し前にお話ししたように「戦場」と隣り合わせです。人気イラストレーターや、上達が早い人、自分より年下なのに絵が上手い人など、すごい人がたくさんいます。そして、「いいね数」や「フォロワー数」によって評価が数字で見えてしまいます。厳しい現状を目の当たりにして落ち込んでいる人からの相談が後を絶ちません。

SNS で辛い気持ちになってしまって、絵を描くことが続けられなくなってしまいそうなら、SNS をやらないという選択肢もあります。

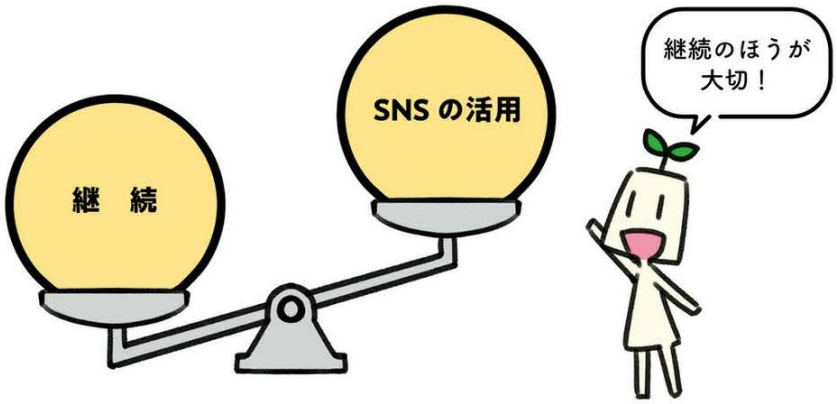
これは本章の前半「絵を描くことを楽しむ」で、詳しく説明していますね。

でもちょっと聞いてください！　私も最初に「戦場」に行ったときは同じ状況でした。それでも今はプロになっています。

SNSで周りを気にしすぎるのは、絵の上達においてはナンセンスです。もし戦場でも筆を折らずにやっていけそうだったら、突き進んでいきましょう！

イラストレーターとして自分の作品を多くの人に見てもらいたい、仕事がほしいと考えた場合には、SNSは活用すべきです。その一方、もしそれで絵を描くことが継続できなくなってしまったら、元も子もありません。

自分が今やりたいことと、メンタルへの負担を比較し、SNSをやるべきかじっくり考えてみましょう。



落ち込むようなことは、正しい理解をして、受け入れたり気にしたりしないことが大切！　それでも辛いときは逃げたってかまわないんだ！

「絵を継続する習慣」で特別になろう！

「絵が上手くなりたければ、絵を描き続けましょう」と言うのは簡単です。しかし、実行するのは簡単なことではありません。

それなのにこの一言で終わらせてしまったら、多くの人は継続できずに諦めてしまうでしょう。だからこそ、もっと丁寧な説明が必要だと私はずっと思っていました。

この章では、継続するノウハウをたくさん紹介してきました。あなたがこれを実行すれば、絵が上手くなる未来に着実に近づけるはずです！

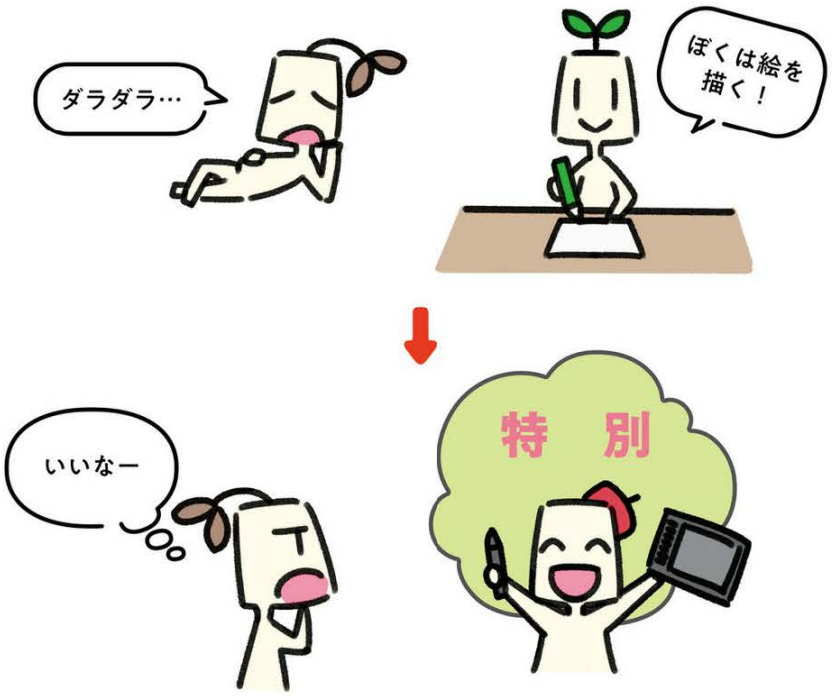
継続というのは絵に限らず、なにかを成し遂げたい、結果を出したいと思ったときには大抵必要なものです。けれども、それができず結局なにもできるようにならない人のほうが多いのです。

会社員のときに「まゆるさんは副業にできるような手に職があって羨ましい。私もそんなスキル持っていたら副業してるのに」と言われたことが何度かあります。

相手にはもちろん伝えませんでしたが「それはあなたと違い、私が何年もそれを継続してきたからだ」と、私は心のなかで思っていました。

少しやっただけで身につく「誰でもできること」では、特別なスキルにはなりません。逆に言えば、みんながやらないことを周りよりたくさんやることができれば、あなたは「特別」になれるのです！

なにかを継続してあなたの特別を手に入れましょう。



ここまで継続継続とうるさく言ってきましたが、これでも絵の世界は他のプロフェッショナルより甘めだと思っています。

プロの講師をつけないといけないということもないし、難しい資格を取らないといけないということもありません。独学だけでプロになっている人もたくさんいるし、本業がありながら副業でイラストレーターをやっている人だっています。大人になってから目指しはじめてプロになった人もたくさんいます。

実際私は、絵の資格はなにも持っていないし、誰か講師がついていたわけでもありません。この章の最後におまけとして「私の本業イラストレーターになるまでの経歴」を載せましたが、思った以上に絵を描いていない期間があることに、あなたはびっくりするかもしれません。

絵は、描かない時期があったって、スタートが遅くたって問題ないのです。一度や二度の挫折なんか気にする必要はありません。あまり根詰めないで、楽しみながら絵を継続していきましょう。

さて、「絵を継続する習慣」を読んで継続することの大切さは理解していただけたと思います。しかし、**ただ漠然と絵を描き続ければよいわけではありません。**

長い間継続していても、それが意味のないことだったり、効率の悪いやり方だったりしたら結果がなかなか出ません。結果が出ないと、それで諦めてしまう人もいるでしょう。

そうならないためには、具体的にどのようなことを継続すればよいのでしょうか。

次の章からは、「絵を継続する習慣」の中身となる、絵が上手くなるために「継続すべき習慣」を、ばっちりお伝えしていきます！

絵が上手くなるためには、「絵を継続する習慣」がかかせないんだ。着実に、でも無理をせずに続けていこうね！

Case

焼まゆるがイラストレーターになるまで

幼稚園

お絵描きが大好きだったため、子供向けの楽しいお絵描き教室に
１年ほど通わせてもらう

小学生

少女漫画が好きで
少女漫画系の絵を趣味で描くようになる

雑誌のコンテストや
ファンアートコーナーに投稿し、何度か受賞・掲載される

中学生

★デジタルイラストデビュー
誕生日にペンタブを買ってもらい、デジタルイラストにハマる
毎日ネットに絵をアップする

★プロデビュー
雑誌のイラストレーター募集に応募したところ、
8000人の中から選ばれまさかの採用

高校受験を理由に活動休止

高校生
進学校の
理系クラス

友達と交換絵日記をはじめる

リアルが充実し絵日記終了

美大を検討してデッサン教室に体験入学する
厳しい世界だと判断し
普通の大学を目指す

←これ以降趣味絵をほぼ描かなくなる

大学受験

大学生
理系学部

アルバイト代わりに絵の仕事をはじめる

就職し多忙につき活動休止

会社員
IT企業に
SEとして入社
→PL→PMと
キャリアを積む

仕事に慣れ余裕ができたため、
老後のために副業として絵の仕事を再開する

絵の仕事が忙しくなり、
会社をやめて本業イラストレーターになる

本業
イラストレーター

絵の練習や勉強もせず、
専門学校や美大にもいっていない。
しかも、何度も絵を描くことをやめている。
こんなんでも本業イラストレーターになれる！
だから継続って大切なんだ！

第2章 描き方を決める習慣

実はイラストは料理と同じで、レシピがあったほうがよいものを作れるのです！　目はどのようにハイライトを入れるのか、毛先の形は、鼻は……というように描き方を決めておくことで、あなたのイラストの「味」を作ることができます。

Introduction

よーし、まずは「絵の継続」なんだよね？
いっぱい絵を描くぞー！

待って！　その前に、わかばくんはどんな絵を描くの？

えーと、かっこいい絵!!

そうじゃなくて、どういう描き方の絵を描くつもり？

描き方ってなに？

たとえば、厚塗りなのかアニメ塗りなのかとか、目の大きさはどうするとか、髪の細かさはどうするかとか……。

え、まだなにも考えてないけど……。

だったらまずは描き方を決めなきゃ！　描き方を決めるだけで絵がとっても上達するんだよ。

描き方を決めるだけで!?

そう！

そんなのありえないよ！

それが本当なんだよね。騙されたと思ってやってみてよ！

しょうがないなー（半信半疑）。

それじゃあ描き方を決める方法を説明していくね！

描き方を決めるだけで絵が上達する

あなたは「どのような絵を描くか」を決めていますか？

それは、「プレゼントを渡してくる女の子の絵」や「玉座に座る俺様系男子の絵」のような題材を決めることではありません。

同じ題材の絵でも、様々な描き方ができますよね。
先ほどの「プレゼントを渡してくる女の子の絵」という1つの題材でも、水彩っぽく描いてもよいし、アニメっぽく描いてもよいです。また、等身が高くても低くても、目が大きくても小さくてもよいですよね。

「どのような絵」とはこのような「**描き方**」を指しています。**絵にはいろいろな描き方があるので、まずは自分の描き方をしっかり決めることが重要です。**

ただがむしゃらに絵を描いていても、絵は一向に上手く描けません。**自分の描き方があいまいな状態で絵を描いても、あいまいな絵にしかならないのです。**

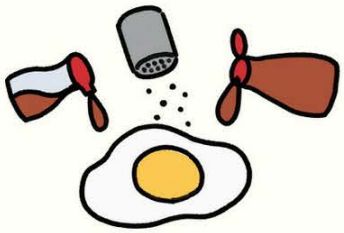
その理由を、料理にたとえてわかりやすく説明していきましょう。

●よくわからないものは作れない

あなたは、自分の好きな食べ物をよく知っていると思います。
目玉焼きを例に、自分の好みを考えてみましょう。

①あなたは、どのくらいの焼き加減の目玉焼きが好きですか？
普通？　半熟？　固焼？　その他？

②あなたは、目玉焼きにはなにをかけますか？
ソース？　醤油？　塩？　その他？



私の好みは、目玉焼きの焼き加減は「半熟」、味付けは「醤油」なので、目玉焼きを作るときは半熟になるように焼いて醤油をかけます。

もし、自分が好きな「焼き加減」や「味付け」を知らなかったら、どうやって目玉焼きを作りますか？　テキトーな組み合わせで作るしかありませんよね。自分の好みがわかっているからこそ、おいしいと思える料理が作れるのです。

イラストでも同じことが言えます。**自分の好きな描き方をわかっているからこそ、自分が上手だと思える絵が描けます。**
上手な絵を描けるようになりたければ、自分の好みの描き方を理解して、自分がどう描くのかを決める必要があるのです。

● 脱・闇鍋イラストレーター！

料理を作るときに、ひとつひとつは最高の食材であっても、テキトーに混ぜたらできあがるものは闇鍋です。

絵も同様に、**様々な描き方をごちゃごちゃに混ぜても、上手な絵にはなりません。自分がなにを描きたいのかを考えて、それに合った描き方を選ぶ必要があります。**

今まで「描き方」を決めていなかった人は、闇鍋を作っている「**闇鍋イラストレーター**」とも言えます。上手な絵を描きたければ、自分の描きたいものにあわせて描き方を決めて、闇鍋にならないようにしなければなりません。

● どうやって描き方を決めるの？

自分の好きな料理の「作り方」がわかっていればおいしい料理が作れるように、自分の描きたい絵の「描き方」をしっかり決めることで絵もよくなります。

しかし、「描き方を決める」といっても、どのようなことを決めたらよいのでしょうか？

「描き方」を決めるときには、ポイントやコツがあります。

この章では、絵が上手くなる「**描き方を決める習慣**」のやり方をしっかりお伝えするので、一緒に描き方を決めていきましょう。

絵が上手くなる人

描き方が決まっている

絵が上手くならない人

描き方を決めていない

絵が上手くなりたければ、描き方を決めることがとても大切なんだ！

絵の描き方っていうのは、料理で言うレシピのようなもの。
レシピがなければ、おいしい料理を作るのは難しいよね。
だから描き方をしっかり決める必要があるんだよ！

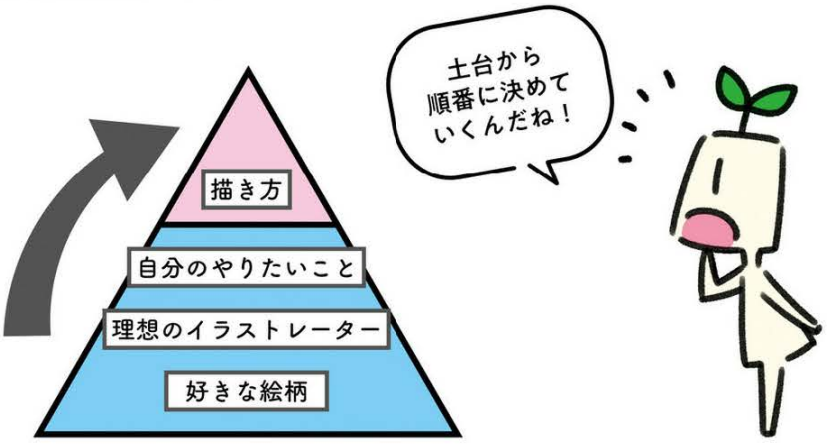
この章では、描き方の決め方と、どんなことを決めたらよいかを、実践を交えて紹介していくよ！

描き方は土台から考えよう

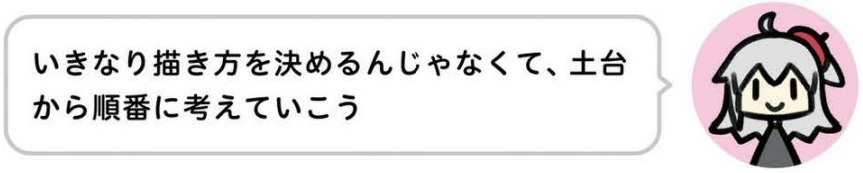
絵の描き方を決めるときは、いきなり描き方を決めるのではなく、土台から順番に決めていくべきです。

ただなんとなく描き方を決めても、雑多な絵にしかなりません。基準を作ってから、自分の描き方を決めていきましょう。

土台となるのは、「**自分のやりたいこと**」「**理想のイラストレーター**」「**好きな絵柄**」です。



私は、人物キャラクターを中心としたイラストレーターなので、その内容を中心に「土台から描き方を決めていく具体的な方法」を説明していきます。



土台① 自分のやりたいことを考える

まず「**自分のやりたいこと**」を考えましょう。

あなたは、絵が上手くなればなんでもよいわけではないと思います。アニメや漫画みたいな絵が描きたかったのに、リアルな肖像画が描けるようになっても嬉しくはないはずです。そうならないためにも、**「自分のやりたいこと」をベースに、描き方を決めていくことが大切です。**

「自分のやりたいこと」は、まずは絵を「**趣味**」としてやりたいのか「**仕事**」にしたいのかで分けて考えるとわかりやすいでしょう。

「趣味」にしたい場合は、このような内容です。

【趣味で絵を描く場合の例】
- **絵をネットで公開してみんなに見てもらいたい**
- **ファンアートを描いて喜んでもらいたい**
- **同人活動をしてみんなに作品を手にとってもらいたい**

「仕事」にしたい場合は、やりたい仕事から考えればよいため、とてもシンプルです。

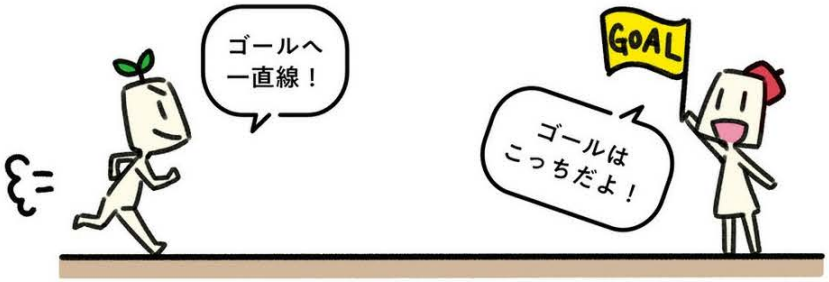
【絵を仕事にしたい場合の例】
・ライトノベルの挿絵を描きたい
・ソーシャルゲームのイラストを描きたい
・カードゲームのイラストを描きたい

ここで挙げたもの以外にも、人それぞれのやりたいことがあるでしょう。このような「自分のやりたいこと」基準で、描き方を考えていきます。

もし、「自分のやりたいこと」がまだわからなければ、ここでぜひ一度考えてみてください。

難しく考えずに「絵が上手くなったらこんなことやりたいな。あんなことやりたいな」と考えるだけでOKです。やりたいことがいっぱいあっても構いません。絵を描いているうちにその内容が変わっても大丈夫です。

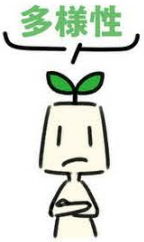
自分が絵でなにをしたいのかを考えることは、結果を出すための１番の近道です。



まずは「自分のやりたいこと」を見つけるのが、自分の目標を達成するための近道なんだね！

土台② 理想のイラストレーターを考える

自分の「**理想のイラストレーター**」を基準に、描き方を決めるのもよい方法です。



理想のイラストレーターを決める際は、より多くのイラストレーターを知っておいたほうがよいでしょう。

多くのイラストレーターとその作品を知ることは、絵の「多様性」を理解する上でとても重要です。いろいろな描き方を知っていれば、それだけ自分の描き方を深く考えることができます。

より多くのイラストレーターを知って、たくさんの描き方の中から自分の描き方を選べるようになりましょう。

● イラストレーターの見つけ方

さて、このようにイラストレーターをたくさん知る必要があるわけですが、おすすめの見つけ方をいくつか紹介しましょう。

まず、**あなたの好きな作品のイラストレーターを調べてみることからはじめましょう。**

好きなゲームのイラストレーターは誰なのか、SNS で自分がいいねを押した絵を描いているのは誰なのか、そういったことをひとつひとつ調べていくことがイラストレーターの名前を知る第 1 歩です。

また、**有名なイラストレーターを集めた画集や個展など、多くのイラスト作品が一度に見られる物や場所で、気に入った人を見つけていくのもよいでしょう。**

見つけたイラストレーターがSNSをやっていれば、その人の作品を見るためにもフォローしておきましょう。

気に入った人をフォローしていけば、類似のイラストレーターがおすすめに出てきたりしますので、そこからどんどん知識を広げていくことも可能です。

数多くのイラストレーターを知るためには、このように普段から意識して見つけていくことが大切です。

● 理想のイラストレーターを決める

イラストレーターに詳しくなってきたら、その中から描き方の基準とする「**理想のイラストレーター**」を決めましょう。

理想のイラストレーターというのは、ただ単に自分の好みのイラストを描いている人でもよいですが、自分のやりたいことを叶えたいのであれば、先ほど考えた**「自分のやりたいこと」で成功している人**から決めることをおすすめします。

● 理想のイラストレーターの人数

理想のイラストレーターを選ぶときの人数は、１人でも複数人でも構いません。それぞれにメリット・デメリットがあるので説明します。

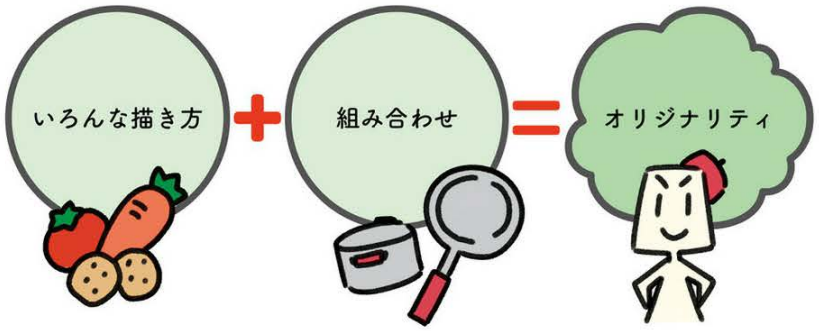
理想のイラストレーターを１人に絞ることのメリットは、成長が早いことです。「闇鍋イラストレーター」の話をしましたが、１人のイラストレーターを目標にしていれば、闇鍋になることはありません。なぜなら、そこには間違いのない食材だけが並んでいるからです。

しかし、**これにはオリジナリティがなくなってしまうデメリットがあります。**そのため、理想像を１人に絞るのであれば、それは最初だけにしましょう。

また、１人を「理想のイラストレーター」にしたときに「○○の真似」と言われる可能性もあります。実際に真似しているので仕方がないことなのですが、目指しているイラストレーターとそのファンを尊重する意味でも、その人が大好きで目標にしていることを公言しておくことをおすすめします。

逆に、理想のイラストレーターを複数人選ぶことのメリットは、オリジナリティが生まれることです。

オリジナリティは、いろいろな描き方を組み合わせることで生まれます。料理なら、より多くの食材を知り、どういう風に調理するのかを考えれば、オリジナル料理ができあがります。絵もこれと同じで、複数のイラストレーターの描き方を組み合わせれば、それがオリジナリティになるのです。



複数人を選ぶデメリットは、組み合わせを考える手間の分、成長が遅くなることです。

理想のイラストレーターを１人に絞るか複数人にするかは、自分の今の画力で決めるとよいでしょう。**全く描けないなら成長を優先して１人を、ある程度描けるならオリジナリティを出していくことを考えて複数人を理想のイラストレーターにするのがおすすめです。**

理想のイラストレーターを考えるためには、イラストレーターをいっぱい知って、そこから選んでいけばいいんだね！

土台③ 好きな絵柄を考える

自分の「**好きな絵柄**」を分析することも、描き方を決める上で重要です。

絵柄というのは、料理の種類のようなものです。世の中には様々な料理店がありますよね。和食、フランス料理、中華料理などのジャンル。そして、さっぱりとした味付け、こってりとした味付け、スパイスが効いた味付け、家庭的な味付けなど料理店ごとに味付けも違います。

料理と同じように、イラストレーターごとに絵のジャンルやテイストがあり、それを絵柄と呼びます。

中には、１つの料理店で「こってりした中華」と「さっぱりした和食」を取り扱っているなんてことがあるように、複数の絵柄のレパートリーがあるイラストレーターもいます。

絵柄を決めないで絵を描くのは、ジャンルも味付けもバラバラな料理を作るようなものです。**バラバラな絵柄で魅力を出すのは難しいことなので、自分の絵柄を決めてから、描き方を決めるようにしましょう。**

● 絵柄はいろいろ

絵柄の具体的なイメージを掴んでもらうために、ここからは実例を交えて説明していきましょう。

絵柄は無数にあるため、わかりやすい例をいくつかピックアップして紹介していきますね。

たとえば、人物の絵では次のような絵柄があります。同じ髪型の女性でも、いろいろな絵柄で描くことができます。

人物の絵柄の例

二次元系

イラスト用に強くデフォルメされた絵柄。

リアル系

リアルに近い絵柄。

中間系

二次元系とリアル系を混ぜた絵柄。比率は様々。

また、ターゲットによる絵柄の違いもあります。

同じ飲食店でも学校の近くの定食屋だったら「ボリューム重視の安価な料理店」のほうが人気が出やすいイメージですよね。高級住宅街の近くだったら「味とサービス重視のおしゃれなカフェ」などがよいかもしれません。

これと同じように、作品を見てもらいたい相手によって変わる絵柄もあります。

対象による絵柄の例

アニメ系

大衆向けアニメ作品でよく使われる絵柄。万人受けしやすい、シンプルな絵柄が特徴。

少女漫画系

少女漫画でよく使われる絵柄。少女が憧れる、大きくキラキラした目や、ふわふわサラサラした髪などが描かれる。

絵柄は、このような原画の違いだけではありません。たとえば塗り方にも様々な種類があります。

よく使われる塗り方をいくつか紹介しましょう。

塗り方の例

アニメ塗り

色の境界がくっきりとした塗り方。

ギャルゲ塗り

アニメ塗りにぼかしやグラデーションなどを追加した塗り方。

水彩塗り

線画を描くが、様々なツールを使用してアナログ風に描く塗り方。

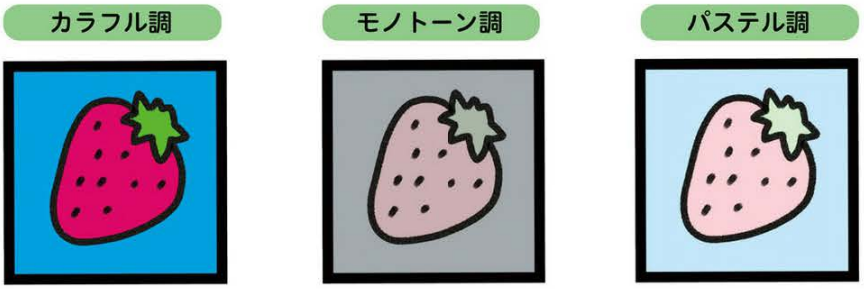
厚塗り

線画を描かずに、絵画のように色を重ねて描く塗り方。

融合系

水彩塗りと厚塗りのいいとこ取りをした塗り方。

色使いにも、このように違いがあります。



絵柄のイメージはだいたい掴めましたか？

このように、イラストには様々な絵柄があり、どれを選ぶかはあなたの自由です。

最初にお伝えしたとおり、ここで紹介したのはほんの一部です。たくさんある中から、あなたの絵柄を見つけていきましょう。

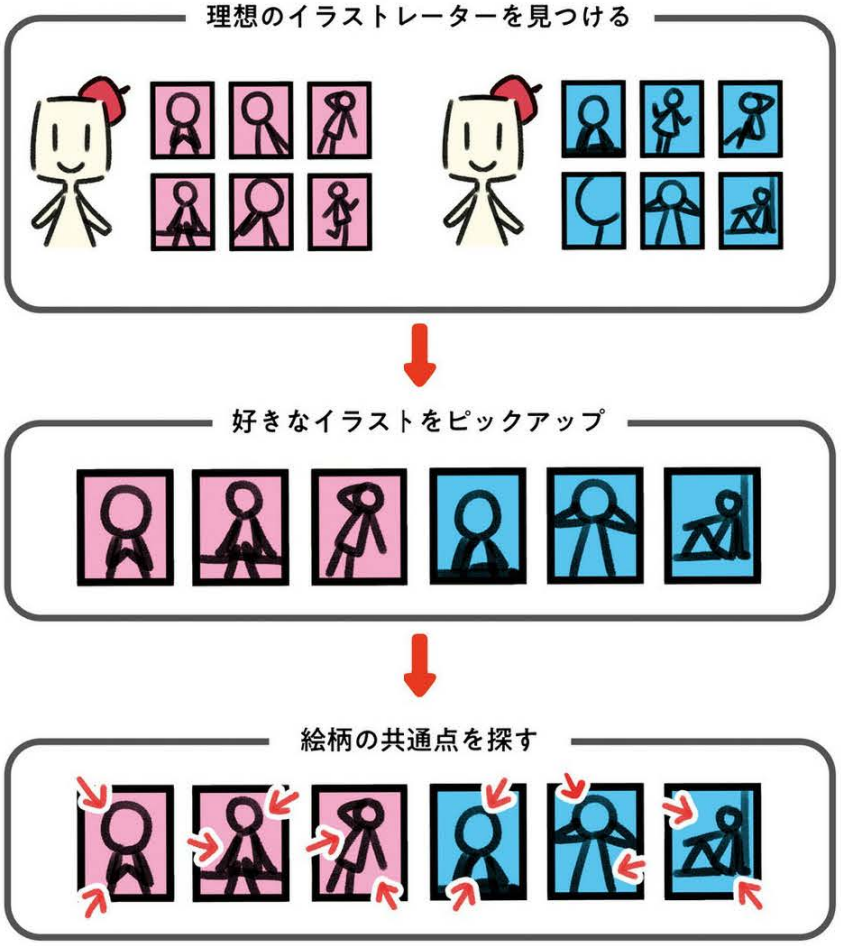
● 絵柄の決め方

絵柄のイメージを掴んでもらったところで、絵柄の決め方を説明します。

絵柄を決めるときは、自分の好きなイラストを何枚か用意しましょう。用意するイラストは、先ほど決めた「理想のイラストレーター」からピックアップすると、絵の方向性がブレないのでおすすめです。

そして、**用意したイラストにどのような絵柄が多いかを分析します。**イラストを並べてじっくり眺めてみると、少しずつ自分の好きな絵柄が見えてくるはずです。

絵柄の決め方



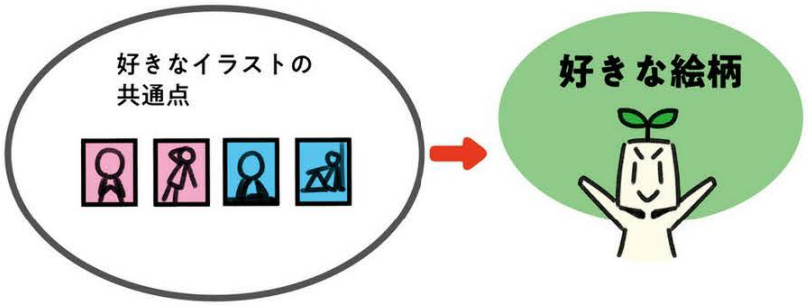
絵柄を決めるときに１つ注意してほしいことがあります。

先ほど伝えたとおり、ここで紹介した絵柄はほんの一例にすぎません。また、絵柄は時代とともに変わっていくものです。

そのため、**自分の描きたい絵柄を考えるときは、本書で紹介している絵柄だけを参考にして選ばないでください。**

絵柄というのは、並んでいる一覧から選ぶようなものではありません。昔はもう少し種類がはっきりと分かれていましたが、最近ではその垣根がほとんどなくなり、イラストは多種多様な絵柄であふれています。そのため、一覧化できるものではなくなっているのです。

だからこそ、**ピックアップしたイラストの共通点**という見方が重要になってきます。**自分の好きなイラストに多い共通点こそが、あなたの好きな絵柄なのです。**



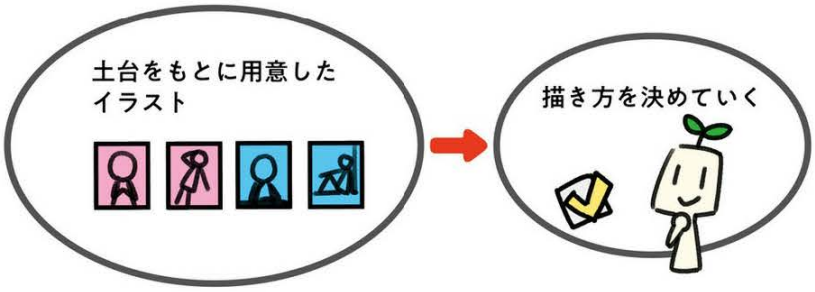
好きなイラストをピックアップして共通点を探す。そのときに見つかった共通点が自分の「好きな絵柄」なんだね！

描き方を決める

土台が決まったら、この章の最終目的である「**描き方**」を決めていきましょう。

「自分のやりたいこと」「理想のイラストレーター」「好きな絵柄」を基準に、イラストを数枚用意します。そして、用意したイラストをもとに、自分の描き方を決めていきましょう。

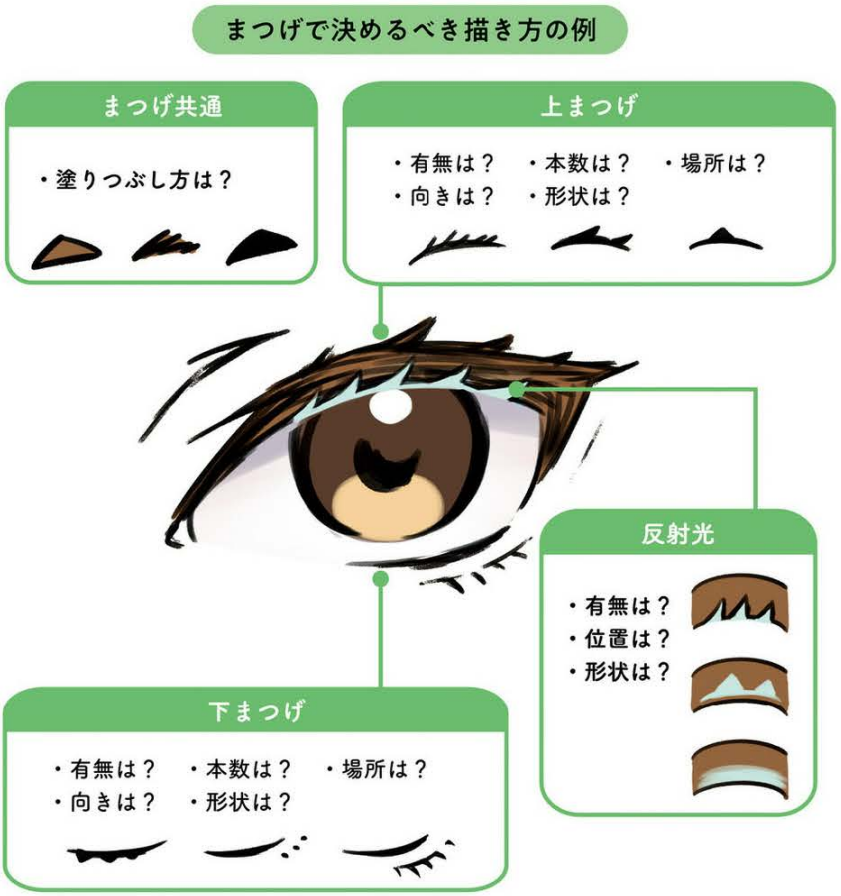
目はどう描くのか、影はどう描くのかといった描き方を、用意したイラストを参考にひとつひとつ考えていくのです。



もし、参考にするイラストの描き方にばらつきがあり、描き方に悩んだ場合は、自分が好きな描き方を選択してください。

ここで、描き方とはどんなものなのかを詳しく説明しておきましょう。

描き方というのは、具体的な描画方法のことです。たとえば「まつげをどのように描くか」であれば、次のような粒度で考えます。



絵が上手く描けない人の多くは、描き方をここまで考えられていないように思います。

「描き方」を決めることは、そのまま画力に直結します。**描き方を決めれば、決めた部分が今までより上手く描けるようになります。そして、それがたくさん集まって、上手な絵になるのです。**

まつげだけでこれだけの描き方があるので、全てを考えるのは大変かもしれません。しかし、それをやるかやらないかが、大きな差に繋がります。

絵が上手くなりたければ、自分の「描き方」をより細かく決めていきましょう。

● 描き方は具体的に

描き方を決めるときは、**具体的な内容**にするのがポイントです。

「描き方」というのは、料理で言う**レシピ**のようなものです。どんな食材をどれだけ用意するのか、どうカットするのか、いつなにを入れるのか、どれだけ煮込むのか、このような具体的な方法を「描き方」として決めていくことが大切です。

実は、先ほど紹介したまつげの描き方でも、まだまだ決められることがあります。絵が上手い人は、もっといろいろなことを考えて絵を描いているのです。

それは、その人の「こだわり」です。**絵が上手い人は、自分のこだわりを絵にするための「描き方」をたくさん考えているのです。**

ここまでに紹介した「絵の描き方を決める方法」は、その感覚を学ぶきっかけにすぎません。最終的には自分のこだわりを追求して、「**オリジナルお絵描きレシピ**」を生み出してください。

土台をもとに選んだイラストを参考に、描き方を決めていくんだね。そして、その積み重ねによって上手な絵が描けるようになるんだ！

実践 髪の描き方を決めてみよう

ここまで「描き方」とはどんなものなのか、そして、どうやって決めたらよいのかを説明してきました。しかし、「描き方を決めるだけで絵が上手くなるなんて信じられない」と思う方もまだいるのではないでしょうか？

そこで、実際に私と一緒に「髪の毛の描き方」を決めていって、絵が上達する体験をしてもらいます。

実践を通して「**どういうことを決めたらよいのか**」という感覚を学びましょう。

やり方を間違えてしまうと上達に結びつきにくくなってしまうので、一緒にやってみて、描き方を決めるコツを掴んでください。

1 髪を描いてみよう

まずは、**いつもどおりキャラクターの顔を描いてみてください。**

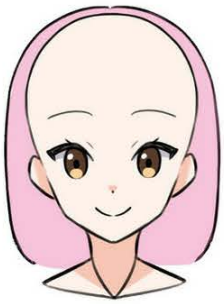
髪の描き方がなにも決まっていない人は、たとえば右のようなイラストになってしまうはずです。

この絵を見てあなたはどう思いますか？　魅力的でしょうか。それともパッとしませんか？

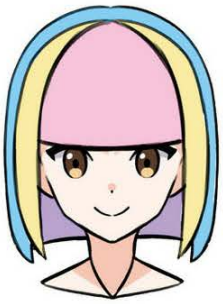
Before 基礎知識だけで描いた髪

実はこの髪は、「髪の描き方」として一般的に説明される知識だけを使って描きました。

よくある髪の描き方の基礎知識



・頭のアタリを描き、それに沿って描く。



・髪のブロックを意識して描く。

・生え際からの流れを意識して描く。

これ以外の技術をほとんど使っていないため、形は整っていますが、決して魅力的とは言えません。

ここから髪の描き方を決めてみて、絵がどう変化するかを見ていきましょう！

2 基準となるイラストを用意しよう

次に、**描き方の基準となるイラストを用意しましょう。**

土台となる「自分のやりたいこと」「理想のイラストレーター」「好きな絵柄」を考え、それをもとにイラストを数枚用意します。

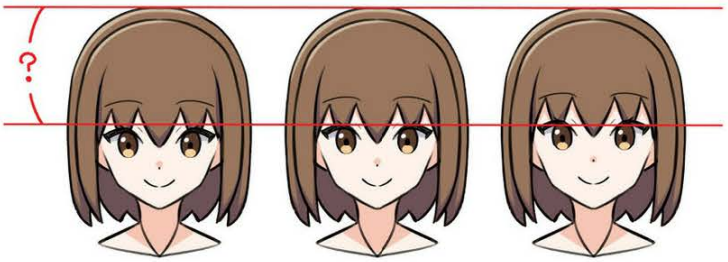
3 髪の描き方を決めてみよう

それでは、**用意したイラストを基準に、髪の描き方を決めていきましょう。**

今回は、試しに**17種類の描き方**を考えていきます。選ぶ際は、1種類でも複数種類でもOKです。描きたいものがなければ、ここから選ばなくてもOKです。大変かもしれませんが、描き方を決めるだけで上達するので、頑張りましょう！

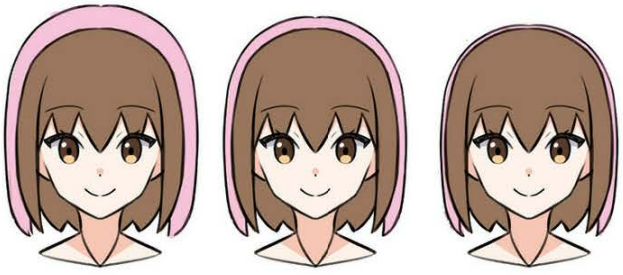
髪全体の形を決めよう！

①頭部の比率は？



広い　普通　狭い

②頭のアタリに対する頭部の大きさは？



大きい　普通　小さい

③生え際の描き方は？

描かない　少し描く　描く　はっきり描く

>> 毛先の描き方を決めよう！

④髪の細さは？

太い　普通　細い

⑤分かれ目の深さは？

浅い　普通　深い

⑥毛先の形状は？

丸い　隙間あり　ギザギザ

⑦細かい毛を追加するか？

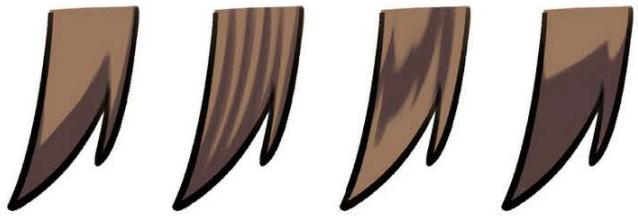
線の毛を追加　細い毛を追加　立体的に追加

⑧目に被る毛はどうするか？

描かない　描く　グラデーションで描く

影の塗り方を決めてみよう！

⑨影はどう描くか



ギザギザ　シャカシャカ　中間　大きく

⑩影の色の濃さは？

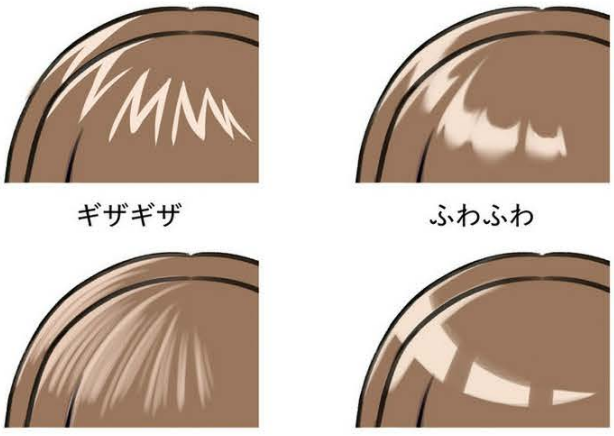
薄い　普通　濃い

⑪影はどれだけ描くか

1影　2影　3影

ハイライトの塗り方を決めてみよう！

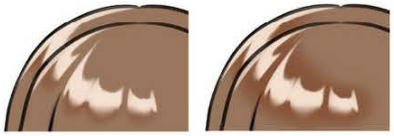
⑫ハイライトの形状は？



ギザギザ　ふわふわ

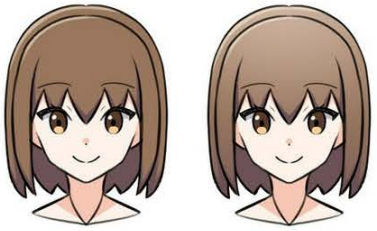
シャカシャカ　くっきり

⑬ハイライトの強調は追加するか？



下に追加　全体に追加

⑭グラデーションはかけるか？



かけない　かける

特殊効果を決めてみよう！

⑮髪の内側に効果を追加するか？

強く濃くする　空気の層を描く

⑯顔周りに効果を追加するか

エアブラシで追加　通常ブラシで追加

⑰描き足しを追加するか

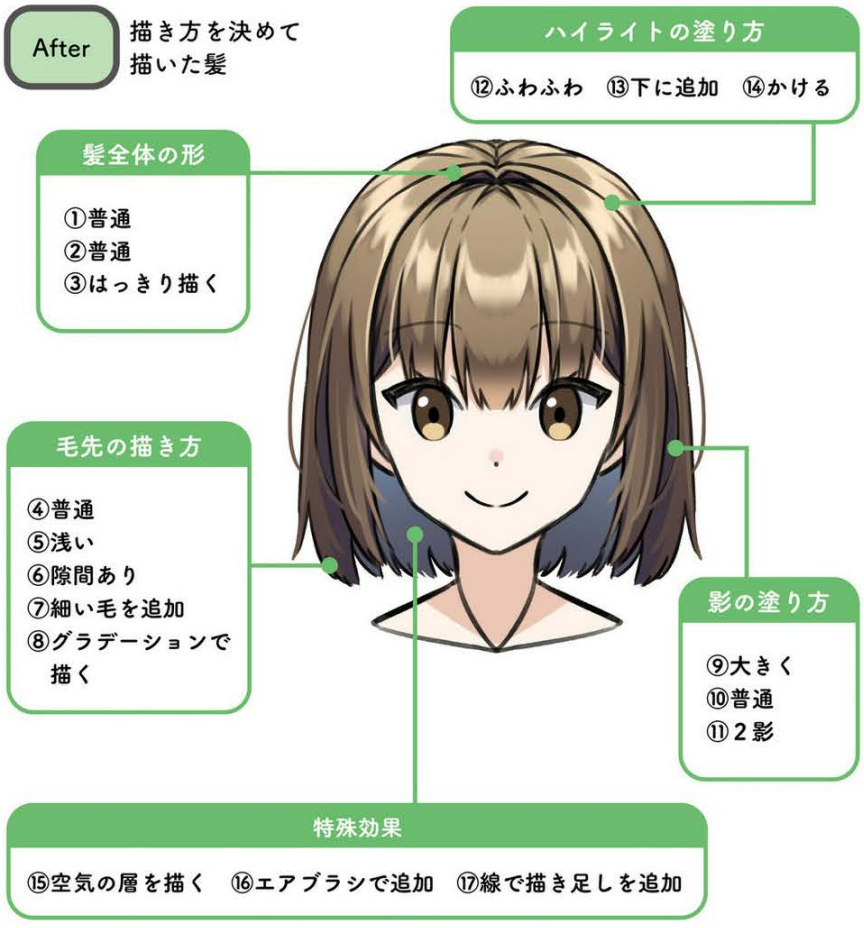
線で追加　大きく追加

17種類の描き方を紹介しましたが、もし、この選択肢の中に自分の好きな描き方がなかった場合は自由に追加してください。

また、別の観点で気づいたことがあれば、それも描き方に追加しましょう。

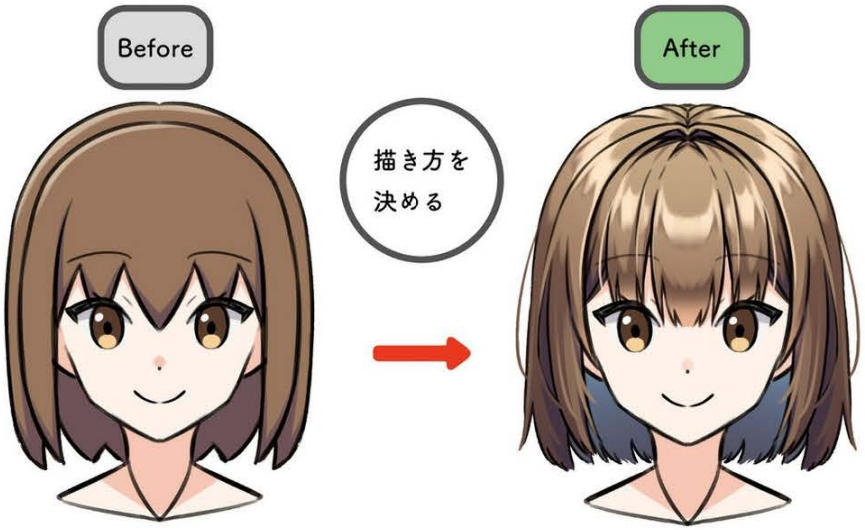
4 決めた描き方で髪を描いてみよう

先ほど決めた髪の描き方で、最初に描いた顔を描き直してみましょう。



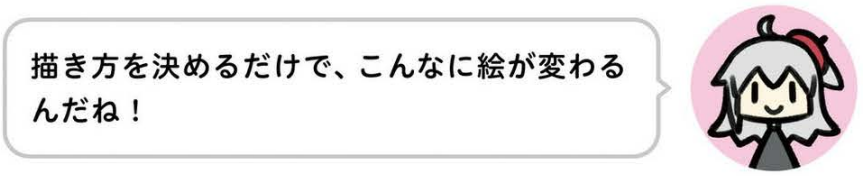
描き方を決めただけなのに、絵に大きな変化が起きたのではないでしょうか。これが「描き方を決める」ということです。

これを実践して絵に変化が起きない人がいたら、以前から髪の描き方をしっかり決められていた人でしょう。



そして、ここから先はあなた次第です。

この実践をもとに、髪以外のパーツも描き方を決めていってください。決めれば決めた分だけ、あなたの絵が上達します。

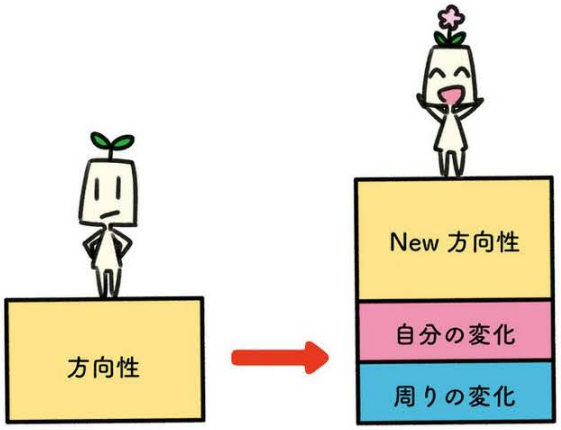


描き方は習慣的に見直そう

描き方は、一度決めたら「はい、おしまい」ではありません。**絵が上手くなりたければ「描き方を決める」ことを「習慣」にすることが大切です。**

その理由は「**自分の変化**」と「**周りの変化**」があるからです。自分はどんどん成長するし、世の中の絵の技術もどんどん進歩します。これらの変化と一緒に描き方を決め直していかないと、どこかで成長が頭打ちになってしまいます。

そうならないためにも、描き方は習慣的に見直すようにしましょう。



描き方を習慣的に見直すといっても、毎回１から決めていくわけではありません。見直しなので、ところどころ**アップデート**していくだけで大丈夫です。

アップデートと言うと難しそうですが、実際は絵を描いているときや作品を見ているとき、または、絵のことを考えているときなど、いろんな場面でふと「この描き方を変えたほうがよいかな？」と考えたり、「次はこの描き方にしてみよう！」と決めていったりするだけです。

私はプロになった今でも、描き方を日々見直し続けています。１枚絵を描くごとに、だいたいなにかしらアップデートしているくらいです。**「描き方を見直し、決める」ということは、それくらい絵描きにとってあたりまえであるべきだと考えています。**

たとえば私の場合は、目の光の描き方は下のように変化していきました。この変化は、描き方を決めることが習慣になっているからこそ起きたのです。

焼まゆるが描く目の光の変化

では、描き方はどのように見直していけばよいのでしょうか。これを考えるには、最初にお伝えした「自分の変化」と「周りの変化」が関係してきます。

ここからは「自分の変化」と「周りの変化」とはいったいなんなのか、そして、それぞれの変化ごとにどのように見直していけばよいのかを、詳しく説明していきます。

● 自分の変化に対応する

絵を描いていれば、自分は「**成長**」していきますよね。**その自分の変化に対して、描き方を見直していかなければなりません。**

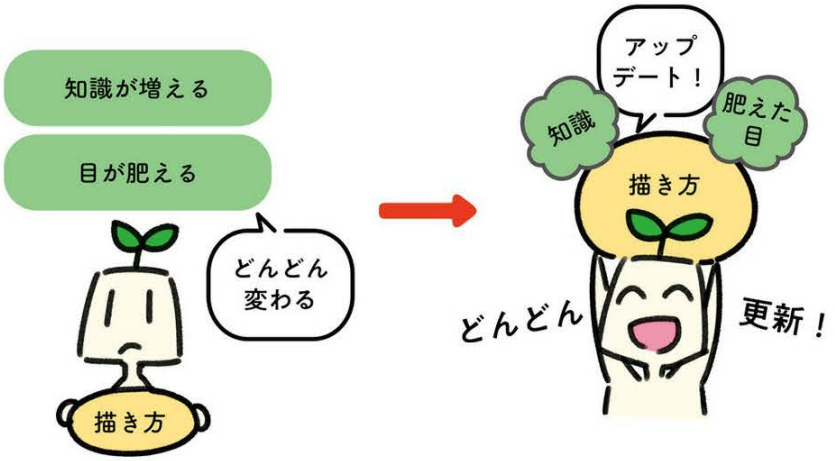
描き方を決めようとしたときに、絵が下手なうちは決められないことがたくさんあります。なぜなら、下手なうちは描き方の違いがよくわからないからです。

たとえば、人間の生物学的な性別であれば、知識もあるし、普段から人間をたくさん見ているので、ほとんどの場合は区別が付きます。

しかし、セミの性別だったらどうでしょう。昆虫が大好きな人ならわかるかもしれませんが、そうじゃない人にはよくわからないと思います。

絵もこれと同じで、**知識がついたり絵をたくさん見たりすることで、新たな描き方の違いに気づけるようになります。**

新たな描き方の違いに気づいたのなら、それに対して「自分はどう描くのか」を決め直す必要があるため、習慣的なアップデートが必要なのです。

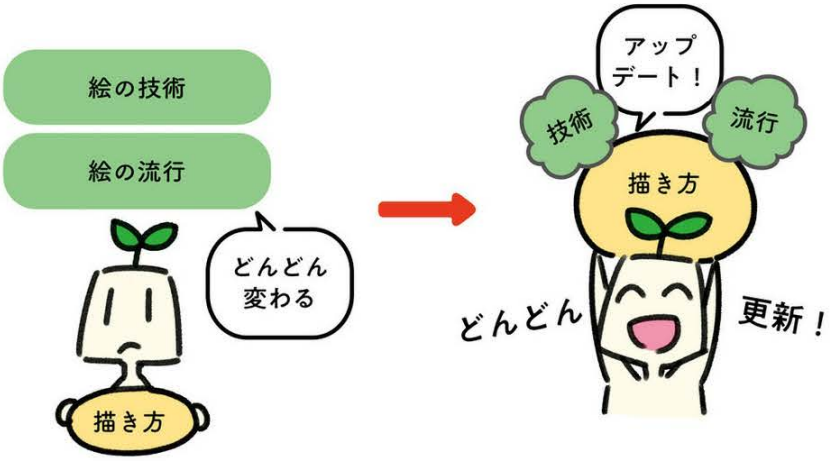


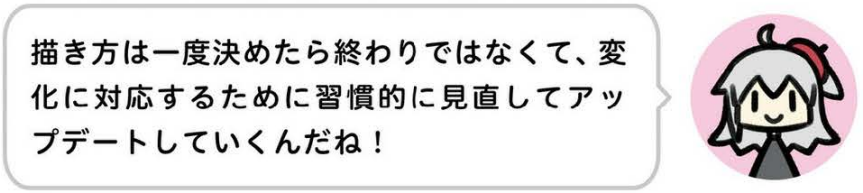
● 周りの変化に対応する

絵には自分の変化だけでなく、「**絵の技術**」や「**絵の流行**」といった周りの変化もあります。時代とともに絵を描く技術はどんどん進歩していくし、流行もどんどん変わっていきます。

このような変化にあわせて自分の描き方も変えていかないと、時代遅れの絵になってしまいます。

自分の意志で昔テイストの絵を描き続けるのであれば、そのままでも構いません。特にそのような意志がないのであれば、時代遅れの絵にならないよう描き方を習慣的にアップデートするのがよいでしょう。





「描き方を決める習慣」で描き方を日々アップデート

「描き方を決める習慣」についてお話ししてきましたが、いかがでしたか？

絵を描く上で、描き方を決めることはものすごく大切です。絵が上手くなりたければ、描き方を決める習慣を必ず身につけましょう。

「描き方を決める習慣」は、絵が上手い人であれば、意識せずやっている場合がほとんどです。その人たちがあたりまえにやっていることを、ここでは「描き方を決める習慣」として体系立てて説明してきました。

あなたが、今まで描き方をあまり考えられていなかったのであれば、ぜひこの章を参考に描き方を決めてみてください。

でも、描き方を一気に決めるとなるとすごく大変ですよね。**そんなふうに感じたら、最初はとりあえず顔からやってみてください。**顔はキャラクターイラストで１番目が行く部分です。顔が魅力的に描けるようになれば、それだけで絵全体の魅力が何倍にもアップします。

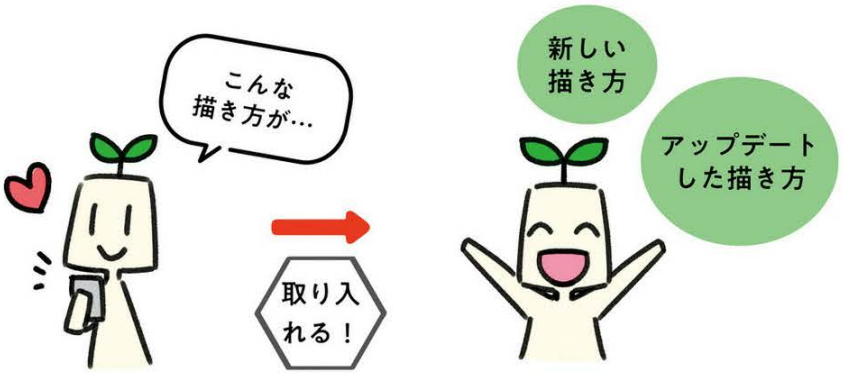
そして、顔が上手くなってきたら、次は服や体などを決めていきましょう。

はじめはたくさんの描き方を考える必要があるので、時間がかかるかもしれません。だけど、一度考えた後は、気づきがあったタイミングで一部分だけ見直せばOKになります。

最初だけは気合を入れて頑張りましょう！

「描き方を決める習慣」が身についていれば、描き方は自然とアップデートされます。素敵な作品を見たときに「こんな描き方をしている、自分もやってみよう！」と考えるようになるのです。

そうなってしまえば、絵を見ているだけでどんどん絵が上手くなっていきます！



「描き方を決める習慣」を効率よく進めるためには、たくさん絵を見ていくだけではなく、絵を見てたくさんのことに気づく必要もあります。

そのためには、絵の見方を変えていきましょう。実は、絵を見るのにもコツがあるのです！

そんな話を、次章「目を肥やす習慣」で詳しく説明していきます。

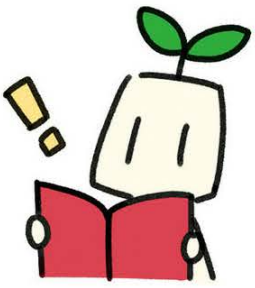
絵が上手くなるためには、「描き方を決める習慣」を身につけて、描き方を決め続けていこうね！

Case

焼まゆるの最近の絵の描き方

執筆時の絵の描き方だよ！
本当はもっと細かく決めているけど、
描ききれなかったからざっくりまとめたよ！
日々アップデートしているから、
これもすぐに変わっちゃうんだけどね。

第3章 目を肥やす習慣



上手な絵が「なぜ上手なのか」、あなたはわかりますか？　実はこれがわかるようになれば、絵はぐんと上達するのです。それは「目が肥えている状態」だから。より具体的に「上手さ」がわかるようになるには、どうすればよいのか解説します。

Introduction

絵の描き方を決めたし、早速絵を描いていくぞ！

ちょっと待って！ その前に、1つ確認したいことがあるんだけど……。

なになに？

わかばくんって、自分がどのくらい目が肥えてると思う？

目が肥える？ なにそれ、どういうこと？

目が肥えるっていうのは、絵の良し悪しを見抜く力がつくことだよ。その能力がないと、画力はなかなか上がらないんだ。いくら頑張って絵を描いたとしても、努力が無駄になっちゃうよ。

なんだって？ それは大変だ！ でも、自分の目が肥えてるかなんてわからないよ……僕って目が肥えてるのかなぁ。

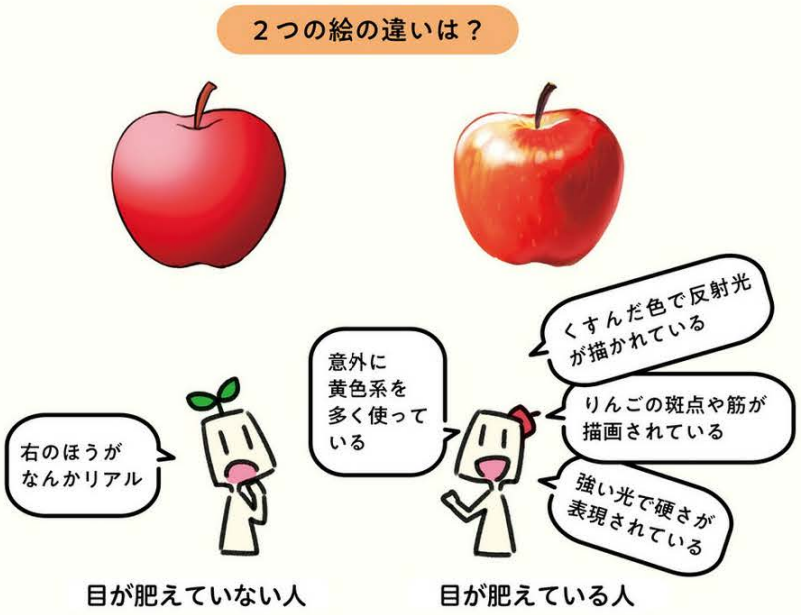
それじゃあ今から「目を肥やす」とはいったいどんなことなのか、詳しく説明していくね！

目が肥えていなければ絵は上手くならない

前章で「描き方を決める習慣」についてお話ししましたが、描き方を決める上で大切なのが「**目**」です。

描き方を決めるためには、「絵にはどんな描き方があるのか」に気づける「目」を持っていないといけません。

目を肥やして、絵の違いがわかるようになれば、絵の描き方をより多く見つけられるようになります。



この「**目を肥やす**」ことには、絵が上手くなる上である重要な役割があります。**それは、自分の画力の限界を上げる役割です。**

「“目”より先に“手”が肥えることはない」
――『呪術廻戦』第５巻（集英社）

この言葉は、『呪術廻戦』という漫画の中で出てきた名言で、次のように説明されています。

「良し悪しを見抜く“目”を養わねば
作品を生み出す“手”の成長は望めない」
――『呪術廻戦』第５巻（集英社）

漫画の世界のセリフですが、これは現実世界にも当てはまります。絵のとても上手い漫画家が作中で使用した言葉なのも、説得力が高いポイントです。

良し悪しがわからないうちは、よいものは描けません。

目を肥やすことは、ゲームで言う「**上限解放**」に似ています。

上限解放とは、キャラクターレベルの上限が決まっているときに、アイテムを手に入れたりすることで、その上限を上げられるシステムです。

たとえば、最初はレベル50が上限のキャラクターでも、上限解放するとレベル100まで上げられるようになります。上限解放していなければ、いくら敵を倒してもレベル50止まりです。

絵も同じで、目を肥やさないと、たくさん絵を描いてもレベルが上がらなくなってしまいます。**絵が上手くなりたければ、目を肥やして、自分の最大レベルを上限解放していきましょう。**

「目が肥えるとは、絵の良し悪しがわかるようになること」。そう聞くと、「上手い絵と下手な絵くらい見ればわかるよ！」と思う方もいるかもしれません。

しかし、ここで言う「目が肥えている」とは、そう単純な話ではありません。**上手な絵を見たときに、「なんとなく上手い」で終わるのではなく、「どのように描いているから上手い」ということに気づけるかを指しています。**

「どのように描いているのかもわかるよ！」という方がいたとしても、それはほとんどの場合、慢心です。なぜなら、描き方の違いが完璧にわかるなら、全く同じ絵が描けるはずだからです。

「どのように描いているのか」という気づきは、目が肥えれば肥えるほど増えていくものです。あなたが上手いと思う絵と同じ絵が描けないのであれば、向上の余地があります。

そして、もし絵の良し悪しが少しわかったとしても、「自分は目が肥えている」と思い込んでしまうのは大変危険です。

目はどんどん肥やさなければ、画力はそこで止まってしまいます。**そうならないためにも、目を肥やし続けていく「目を肥やす習慣」をしっかり身につけていきましょう。**

絵が上手くなる人

目が肥えている

絵が上手くならない人

目が肥えていない

目を肥やさないと画力はそこで止まってしまう。だから、絵が上手くなりたければ「目を肥やすこと」が大切なんだ！

でも、「目が肥える」ってなんなんだろう？
目を肥やすためには、なにをしたらいいんだろう？

この章では「目が肥えるとはなんなのか」、そして「目を肥やす方法」をしっかり説明していくね！

目を肥やすことで起きる２つの変化

目を肥やす方法を説明していく前に、目を肥やすことで起きる変化についてもう少し理解を深めておきましょう。

冒頭でお伝えしたように、**目は肥えれば肥えるほど、わかることが増えていきます。**「肥えている人」と「肥えていない人」の二択ではなく、「目の肥え方レベル１、レベル２、レベル３……」といったように段階的に肥えていくものです。

では、目の肥え方のレベルが上がっていくにつれて、どのような変化が起きるのでしょうか？

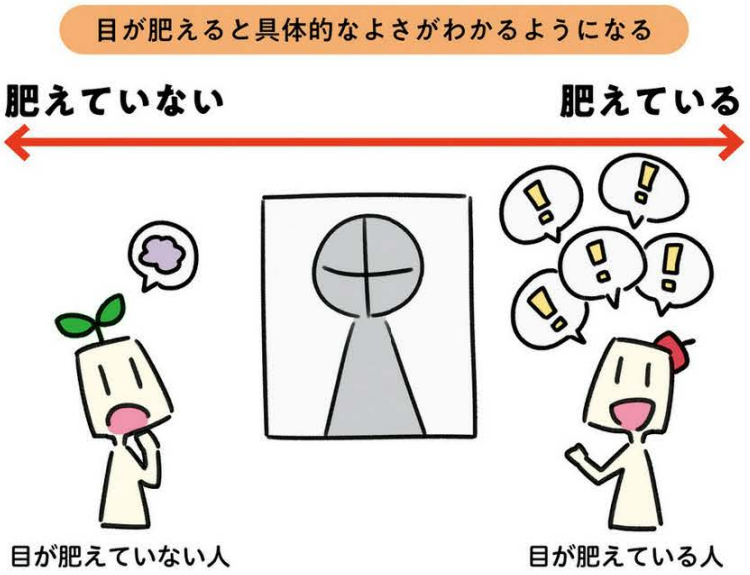
その具体的な内容と、なぜそれが成長に必要なのかを、ここで説明しましょう。

● 具体的なよさがわかるようになる

目が肥えていくことで、絵の**具体的なよさ**がわかるようになります。

目が肥えていないと、上手な絵を見ても「顔が可愛い」「このシチュエーション好き」「なんとなく雰囲気がよい」など、絵の技術とは関係のない感想ばかりになってしまいます。

ところが、**目が肥えてくると「ここにこの色を使っているのがすごい」「この線の強弱が立体感を出している」など、技術的な感想が出てくるようになります。**



絵を見て具体的なよさがわかれば、その描き方を吸収し上達できます。だから、目を肥やすことが大切なのです。

● 画力の差がわかるようになる

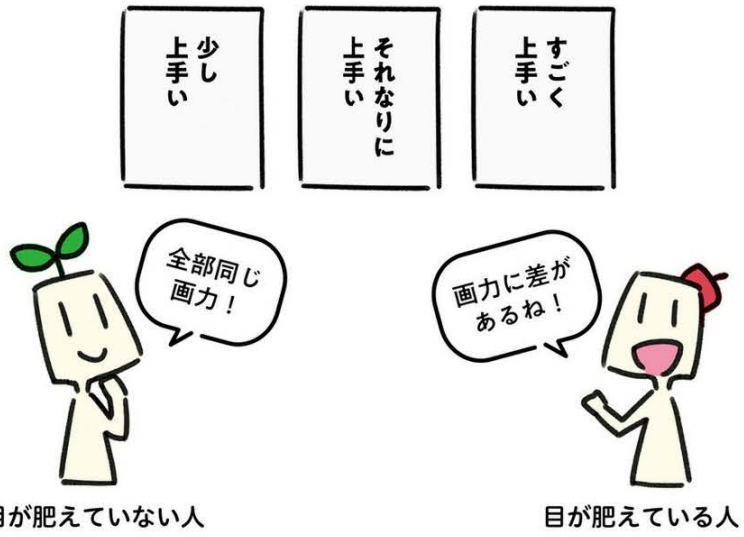
目が肥えることで、**画力の差**がわかるようになります。

「安い料理」と「高級料理」の違いがわかっても、「高級料理」と「超高級料理」の違いがわかる人は少ないのではないでしょうか。だけど、舌が肥えた一流の料理人であれば、それがわかるはずです。

絵もこれと同じで、「下手な絵」と「上手な絵」であれば、どちらが上手かはほとんどの人がわかります。しかし、「上手な絵」と「とても上手な絵」となると、素人目ではどちらも同じように上手としか見えないことがあります。目が肥えていれば、その差がわかるのです。

見えない差は埋められません。画力を上げたければ、目を肥やして、自分と自分より上手い人との「画力の差」が見えるようになりましょう。

目が肥えると画力の差がわかるようになる



目が肥えていない人　　目が肥えている人

目が肥えていなくても、下手なうちであれば差がわかるので問題ないかもしれません。しかし、画力が上がるにつれて、その差はわかりづらくなっていきます。

絵が上手くなりたければ、目を肥やして、どんな画力の差にも気づけるようになる必要があるのです。

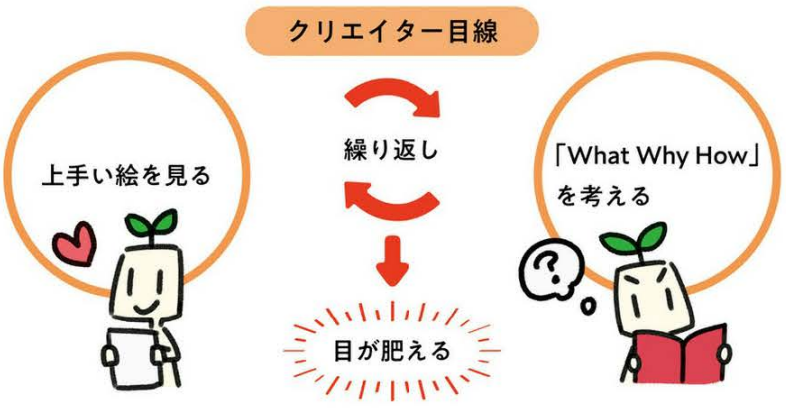
目を肥やして、絵のマエストロになろう！

目を肥やす方法

ここからは、目を肥やす具体的な方法を紹介していきます。

目を肥やすには、上手な絵をたくさん見る必要があります。
しかし、ただ上手い絵を見るだけでは目は肥えていきません。目を肥やすには、そのための見方があります。それは、「**ユーザー目線**」ではなく「**クリエイター目線**」で見ることです。

ユーザー目線とは、上手い絵だと思った絵を「すごいなー」といった感覚で受け取って終わらせてしまう見方です。
クリエイター目線ではそうではなく、具体的に「なにが上手いのか（What）」「なぜそう描くのか（Why）」を考えます。そして最終的に「どのように描いているのか（How）」まで落とし込んでいくのです。
クリエイター目線で繰り返し絵を見ることで、どんどん目が肥えていきます。



「上手い絵を見る」と一言で言っても様々な「**手段**」があり、その手段ごとに目が肥えやすい「**見方**」があります。

いくつかのおすすめの手段を、見方とセットにして説明していきましょう。

● 作品の活用

「アニメ作品」「ゲーム」「漫画」「ライトノベル」など、**好きな作品を楽しむこと**で目を肥やすことができます。これが最も簡単な方法です。

普段、作品を楽しむ中で、上手な絵が出てきたと思ったらユーザー目線からクリエイター目線に切り替えます。そして「この絵はなぜ魅力的なのか」をじっくり考えるのです。

私は、漫画を読んでいてよい絵を見つけたら、自然とクリエイター目線になってしまいます。そのため、漫画を読むのが遅いです。

また、アニメを見ていて作画がよすぎると、そのことに集中しすぎてストーリーが頭に入ってこなくなります。

ソーシャルゲームのガチャで魅力的な絵のキャラクターが当たったら、まずはじっくり眺めたりもします。

このように、普段から素敵な絵を見つけたらクリエイター目線に切り替えることが、目を肥やす１番身近な方法です。

日頃からクリエイター目線の意識を持って生活してみてください。

● SNSの活用

上手い絵をより多く見るために SNS を活用することもおすすめです。特にイラストを見るのであれば、今だと Twitter や pixiv は外せません。絵のジャンルによっては Instagram などもよいでしょう。

目を肥やす上で、見るイラストの数は重要です。SNS では多くの作品に出会うことができるので、積極的に活用していきましょう。

活用方法はとてもシンプルです。**絵が上手いイラストレーターや、人気のイラストレーターを、とにかくフォローしましょう。**

そうすれば、SNS を開くだけで素敵な作品が目に飛び込んでくるようになります。こまめにチェックして、クリエイター目線でその絵の魅力を考えましょう。

また、**SNS ではイラストがすぐに流れていってしまうため、素敵なイラストを見つけたら保存しておくことをおすすめします。**自分の好きなイラストを何度も見返せるよう、しっかり収集しておきましょう。

SNS を活用するメリットがもう 1 つあります。それは、流行を追いかけられることです。

Twitter では「いいね」、pixiv では「ランキング」によって、「評価されている絵なのか」「評価されていない絵なのか」が一目瞭然です。

これにより、評価されている絵が客観的に判断でき、流行がわかります。

もちろん「流行遅れな絵＝下手な絵」ではありません。しかし、**多くの人に評価される絵を描きたいのであれば、流行は意識するようにしましょう。**

● メイキング動画や作業配信の活用

近頃は、私を含めYouTubeなどに**イラストのメイキング動画**を公開したり、**イラスト制作の様子をライブ配信**していたりするイラストレーターがたくさんいます。こういった動画を活用するのもおすすめです。

動画は、クリエイター目線で知りたい「どのように描いているのか(How)」を直接見ることができるため、とても有益なのです。

見るときに意識してほしいのは「自分の描き方と違う点」を探すことです。自分がやらない「描き方」や「作業工程」を見つけて吸収できれば、成長に繋がります。

また動画内で、イラストレーターが「どのように描いているのか(How)」「なぜそう描くのか（Why)」を教えてくれることもあります。こういった解説は、今の自分では気づけなかったことが知れる貴重な機会です。

このように、**動画の中にはクリエイター目線で見つけるべき内容の答えがたくさん詰まっています。**

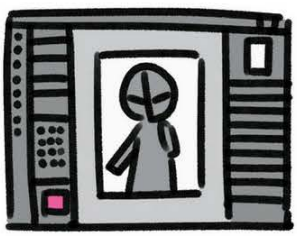
このことを意識して動画を見ていけば、どんどん目が肥えていきます。

● PSDデータの活用

デジタルイラストであれば、上手なイラストの編集データを入手してより詳しく見る方法があります。編集データとは、主にお絵描きソフト定番の保存形式である**PSD データ**です。

一部のイラストレーターは、PSD データをファンコミュニティ「pixiv FANBOX」や、販売サイト「BOOTH」などで提供しています。私も PSD データを提供していますが、見た方からは「プロってこんなことやってるんだ！」といった、クリエイター目線で見ている人ならではの感想をたくさんいただきます。

イラストレーターが提供する PSD データは有料の場合が多いですが、レイヤー構造や着色方法など様々な技術を直接見られるので、それだけの価値があるものです。可能であればどんどん活用しましょう。



PSD データといっても、どのような状態で提供されているかは様々で、データの状態によって見ることができる内容が変わってきます。

入手する場合は「**高解像度**」「**制作時のレイヤーが未統合**」のデータを選ぶようにしてください。そうではない「低解像度」や「レイヤーが統合済み」のデータだと、参考になる内容が大きく減ってしまいます。

● 画集の活用

最後におすすめするのは「**画集**」です。**画集のよい点は主に２つあり、それは「高解像度で見られること」と「仕事の絵が見られること」です。**

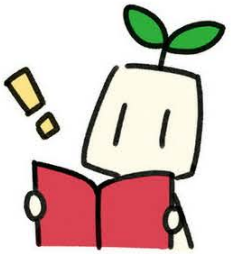
紙媒体の画集では、**ネットに公開されている絵より高解像度な絵が掲載されている場合が多く、より細かく見ることができます。**

また、**多くの画集では、プロイラストレーターが仕事で描いた絵を見ることができます。プロを目指している人にとっては、とても有用です。**

仕事の絵は、依頼内容によって求められる仕様や表現が様々です。

たとえば、カードゲームイラストの仕事を目指していたら、カードゲームのイラストが載った画集を見ることで、特有の描き方を知ることができます。

それならば「カードを買って見ればいいじゃん」と思うかもしれませんが、画集とカードでは絵の大きさが全然違いますし、画集ではカードに施されるホログラム加工や飾り枠もない「イラストレーターが提出している絵」に近い状態が掲載されていることが多いです。これはクリエイターとしてはとても価値があるものですよね。



このように、画集には画集にしかない価値がたくさんあります。必要に応じて活用していきましょう。

作品やSNS、動画で日常的に目を肥やしたり、PSDデータや画集を活用したりして、積極的に目を肥やしていこう！

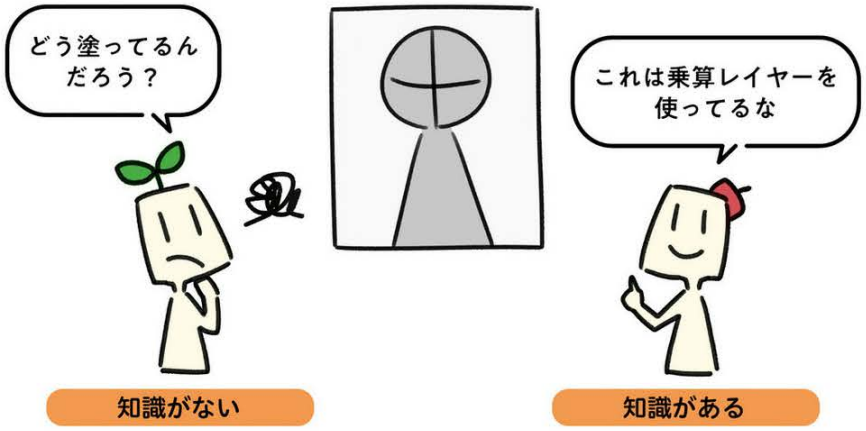
目を肥やすには知識をつけよう

クリエイター目線で絵を見るときに必要なのが「**知識**」です。**知識がないと、「なぜそう描くのか（Why）」や「どのように描いているのか（How）」を深く考えることができません。**

たとえば、「乗算レイヤー」というものを知らなかったとします。その場合、上手い絵を見たときに「これは乗算レイヤーを使って絵を描いているな」という発想に至ることができません。

他にも、誰かが「これは乗算レイヤーで塗っていますよ」と教えてくれたとしても、せっかくの説明が頭に入ってこないのです。

このように、知識がないと理解できないことや気づけないことがたくさんあるので、知識を増やしていくことが大切です。

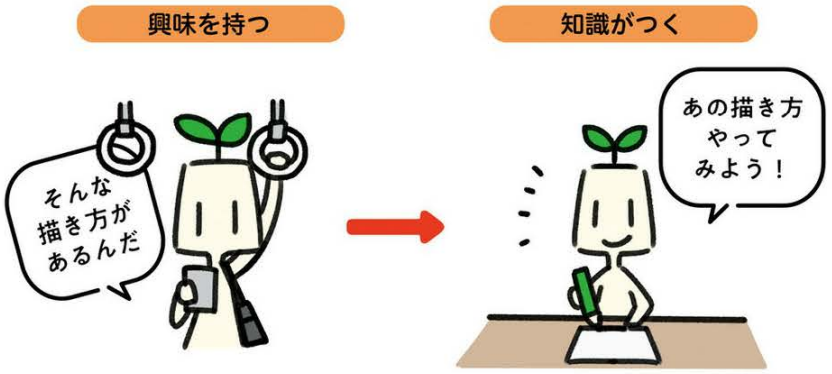


● イラスト技術に興味を持つ

イラストの知識を身につけたければ、**イラスト技術に興味を持つ**ことがなにより１番です。

興味があれば、通学中や通勤中に絵に関する記事や動画を見たりするし、SNS で誰かが描き方を発信していたら「ほうほう」と見入ったりします。

興味を持つことで、多くの時間を絵の技術向上に割くようになります。それは、「勉強するぞ！」と一時だけ頑張るよりも長い時間となり、その結果、多くの知識を得られます。



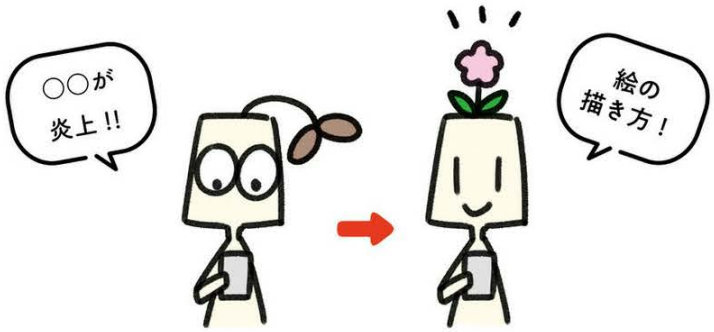
さらに知識が欲しければ、イラスト教本を読んでみてもよいでしょう。

ただし、教本は使い方によっては絵が上手くならなくなってしまう可能性もあります。これについては第６章「練習や勉強の危険性」で詳しくお話ししますので、教本を読む場合は事前にチェックしておいてください。

ところで、同じイラストに興味を持っている人の中でも「できる人」と「できない人」では、日々の過ごし方が大きく違うのはご存じでしょうか。

私がIT企業に勤めていたときの話ですが、昼休みにネットニュースでくだらないスキャンダルを見ている人より、ITニュースを見ている人のほうが技術力が高い傾向にありました。休日に家でだらだらテレビを見ている人より、気になった技術を試してみたり、技術者の集まりに参加したりする人のほうが優秀なエンジニアになっていました。

あなたが本当に絵が上手くなりたいのなら、ひまつぶしに貴重な空き時間を割くのではなく、日頃からイラスト技術の情報に触れるようにしましょう。



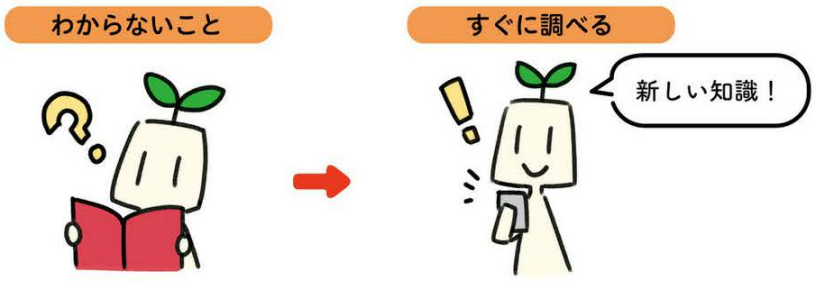
● わからないことはすぐに調べる

あたりまえですが、**わからないことはすぐに調べるようにしましょう。**

先ほど「乗算レイヤー」という言葉が出てきましたが、意味がわからなかった人は、そのとき言葉の意味を調べましたか？　あとで調べようと思う人は多くても、すぐに調べた人は少ないと思います。

今からでも遅くありません。「乗算レイヤー」を知らないのであれば調べてみてください。

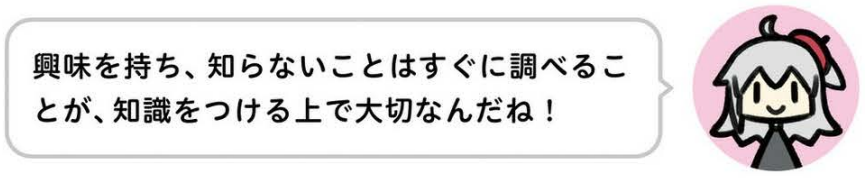
今の時代、ネットで「乗算レイヤー」と検索すれば大抵のことはわかります。どんどん調べて知識を増やしていきましょう。



わからないこととの出会いは、とても嬉しいことです。なぜなら、そこに自分の知らない新しい技術があるからです。

私は最近「グラデーションマップ」や「カラースクリプト」という言葉に出会い、もちろんすぐに調べました。その後、「グラデーションマップ」は知識を仕入れただけでなく、実際に多用するようになりました。「カラースクリプト」は、その発想自体に影響を受けました。

絵の知識をつけたければ、わからないことを恐れたり毛嫌いしたりせず、どんどん受け入れていく素直さを持ちましょう。調べるだけで、それはよき相棒に変わるのです。

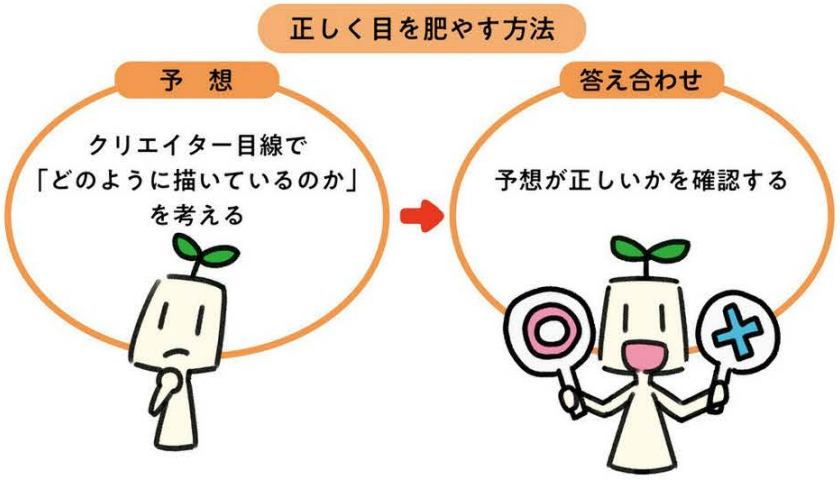


正しく目を肥やす

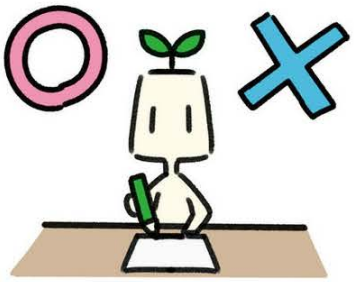
「正しく」目を肥やすことも大切です。そのためには「**予想**」と「**答え合わせ**」をしていきましょう。

先ほどから、クリエイター目線で「どのように描いているのか(How)」を考えましょうと言ってきました。しかしこれは「予想」でしかありません。

そこで重要なのが「答え合わせ」です。「どのように描いているのか」を予想したら、自分の予想が正しいのかをしっかり確認する必要があります。



答え合わせの方法はとてもシンプルです。自分が予想した方法で絵を描いてみてください。



参考にしたイラストと同じ表現ができるかできないかで、自分の予想が正しいかを判断できます。

もし、同じように描けなかったなら、それは予想が「**間違っている**」か「**足りない**」かのどちらかです。

それに気づいたら「なにが足りないのか？」「なにが間違っているのか？」を再度考えてみてください。もし正解にたどり着けなくても大丈夫です。考えることで観点が広がり、さらに目が肥えていくようになります。

目を肥やすことに限った話ではありませんが、実際にやってみると思ったようにできないことはたくさんあります。だからこそ、「できる」ところまでをセットにし、習得することを意識しなければいけません。

実際にやってみることで、ようやく自分の技にすることができます。どんどんやってみて、どんどん技を習得していきましょう！

この「答え合わせ」は、次章「考えて描く習慣」の１つなので、そこで詳しく説明します。

「目を肥やす習慣」で予想し「考えて描く習慣」の中で答え合わせをすると、正しく目が肥える。この流れをここでは覚えておいてください。

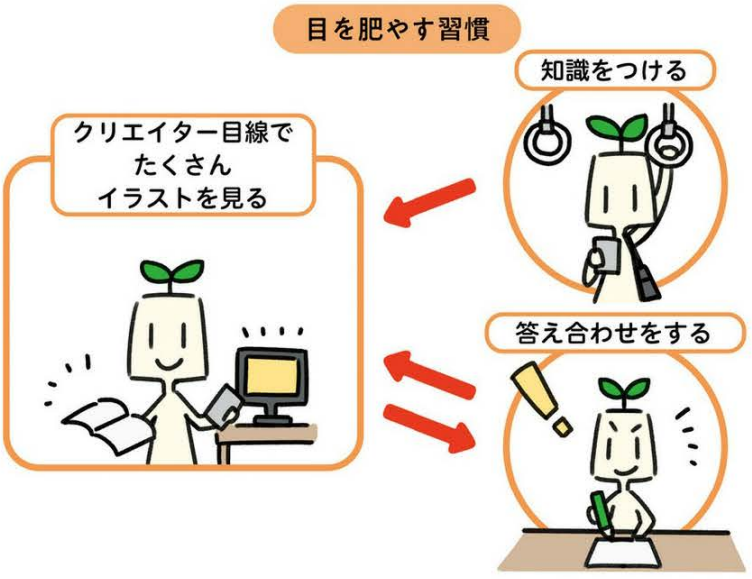
絵を見て「予想」をしたら、実際に描いてみて「答え合わせ」をする。この行動のセットが大切なんだね！

「目を肥やす習慣」はバランスが大事

これまで説明してきたように、絵が上手くなるためには目を肥やすことが重要です。しかし、目は一気に肥えません。そのため、「**目を肥やす習慣**」を身につけていくことが大切です。

この章では、日常の中で目を肥やす方法をたくさんお話ししてきましたが、全然難しいことではなく、ちょっと意識を変えるだけでやれることばかりだったと思います。

日頃から、クリエイター目線でイラストをたくさん見ましょう。そして、さらに目を肥やすために、知識をつけたり、答え合わせをしていったりしてください。



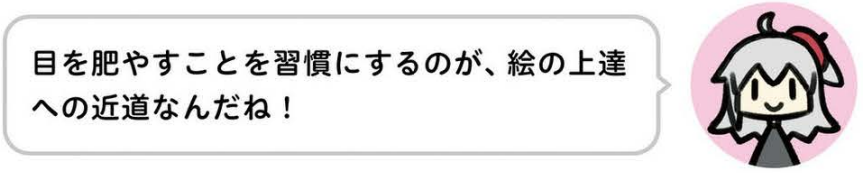
最後にこの習慣の注意点を１つ挙げます。

「目を肥やさないと、目以上に画力は上がらない」とお伝えしてきましたが、だからといって最初に目を肥やすことばかりしないでください。なぜなら、**「目を肥やす習慣」と「他の習慣」は、同時にやることで効率よく目が肥えていくからです。**

今回紹介した「目を肥やす習慣」だけをずっとやっていても、目を肥やし続けるのは難しいのです。「他の習慣」の中で経験を積むことによって、ようやく見えるようになるものもあります。

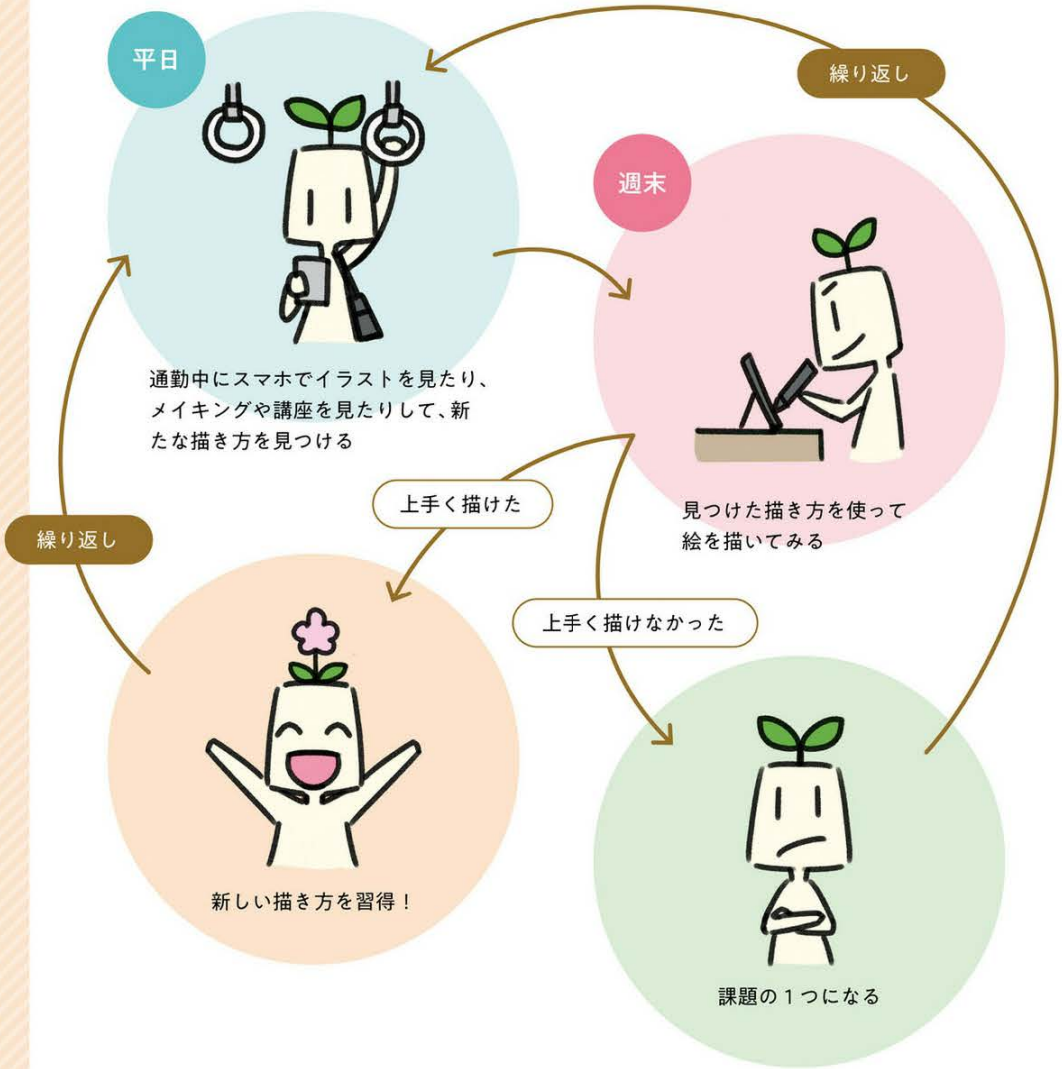
「他の習慣」とのバランスをとりながら、「目を肥やす習慣」を継続していきましょう！

全ての習慣をバランスよく行う方法は、第５章の「インプットとアウトプットのバランス習慣」でお伝えします。



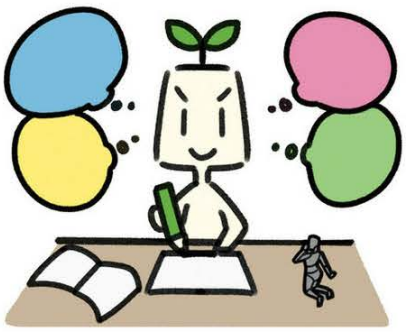
Case

焼まゆるの目の肥やし方@会社員時代



私が会社員だったときは、主に通勤中のスキマ時間を活用して目を肥やしてたよ！
でも残業続きで疲れている日は寝ちゃうことも……そこは臨機応変にね！

第4章 考えて描く習慣



考えながら絵を描くことは、絵を上達させる過程でとても大切です。この章では、自分自身で問題（＝question）を作り、それに挑戦していきます。そうすることで、自然と自分の課題を考えながら描く姿勢を身につけていくことができるのです。

Introduction

目も肥やして描き方も決めたから、これからどんどん絵を描いていくぞ！

うんうん。これで「絵を描く前にすべきこと」はバッチリだね！　そしたら、次は「絵を描くときにすべきこと」を考えよう！

絵を描くときにすべきこと？　それって線を引いたり色を塗ったりすればいいんじゃないの？

それは絵を描くこと「そのもの」だよね？　ただ絵を描いても、絵は上手くならないよ。実際に、１年に何千枚と絵を描いているのに、あまり成長しない人がいるくらいなんだ。

１年に何千枚描いても成長しない!?　嘘でしょ!?

でもね、１年に数枚しか絵を描いていなくても、ものすごく成長する人もいるんだよ！

なんだって！　僕、そっちがいいな。

その違いが、最初に言った「絵を描くときにすべきこと」をやっているかやっていないかなんだ！

それは重要だね。じゃあ、僕はなにをしたらいいの？

それは「考えて描く」ことだよ！

考えて描く？　それって、なにを考えたらいいんだろう。

この章では、絵を描くときに考えることについて詳しく説明していくね！

考えて描く方法

２章にわたって「描き方を決める習慣」と「目を肥やす習慣」を紹介しましたが、これらはどちらも準備のようなものです。準備だけで絵は上手くならないので、この章では実際に絵を描いていきましょう。

ただ、無心で描いても絵は上手くなりません。何百枚、何千枚と作品を仕上げても、なにも考えないで描いていたらほとんど成長しないのです。**絵が上手くなりたければ、考えて描くことが大事です。**

しっかり考えて描くことができれば、たった１枚の作品制作でも大きく成長できます。

「考える」と言っても、具体的にはなにを考えればよいのでしょうか？

実は、ここで大切なのは「なにを考えるか」ではありません。逆転の発想をしましょう。大切なのは「考えることを作る」ことなのです！

「考えることを作る」とは、わかりやすく言い換えると「問題（＝question）を作る」ことです。

「１＋１は？」という問題を出されたら答えを考えますよね。絵もこ

れと同じように、問題を作っておくことで、考えて描くようになります。

「問題なんて絵の先生じゃないのに作れないよ」と思う方もいるかもしれませんが、とても簡単なので安心してください。**ここで指定する問題は、「自分が描けるようになりたいもの」です。**

たとえば、全身イラストが苦手な人は、問題を「全身イラストを描きましょう」とすればOKです。

問題を作ったら、もちろんその「**問題を解く**」必要があります。**「問題を解く」とは、実際に絵を描くことです。**

先ほどの「全身イラストを描きましょう」という問題であれば、全身のキャラクターイラストを描きます。

このとき、いい加減に描いては意味がありません。よりよい絵になるよう、自分なりにしっかりと考えながら描きましょう。

その際に、絵では手段を考えることも大切です。絵は学校のテストと違い、悪いことでなければどんな手を使って問題を解いても構いません。先ほどの「全身イラストを描きましょう」という問題であれば、「体の描き方講座」を見ながら描いても、デッサン人形を使ってもいいんです。

どのような手段を使うか、そして、その手段をどう使うかを考えながら絵を描いていきましょう。

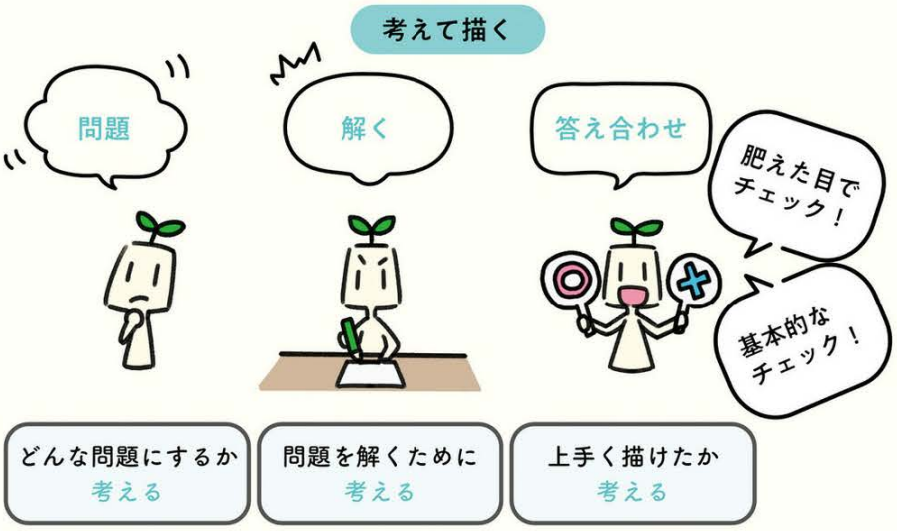
問題を解いたら「**答え合わせ**」を行いましょう。**「答え合わせ」とは、絵ではチェック作業のことです。**

答え合わせというと、答えを見ながら「○×」をつけていくイメージですよね。しかし、絵は学校の問題集と違って明確な答えがありません。基本的には自分で考えて、判断することになります。先ほどの問題であれば、全身イラストが正しく描けたかを、自分でチェックしていきます。

ここで行うチェックは、「肥えた目でのチェック」と「基本的なチェック」です。

肥えた目で自分のイラストを見れば、肥えているだけ正確な答え合わせができます。目を肥やす方法は、第３章ですでに学んでいますよね。

そのため、この章では、目が肥えていなくてもできる「基本的なチェック」のやり方を紹介します。プロもよく行っている方法なので、しっかり身につけてください。

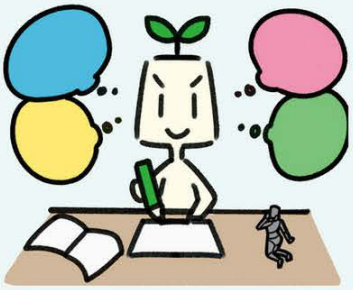


このように、「①問題を作る　②問題を解く　③答え合わせ」の手順で絵を描けば、誰でも「考えて描く」ことができるのです。

それでは、それぞれの具体的なやり方を説明していきましょう。

絵が上手くなる人

考えて描く



絵が上手くならない人

考えて描かない

絵が上手くなる人は、いろんなことを考えて絵を描いているんだ！

考えて描くためには、絵を描くときに「考えることを作る」意識が大切！
次の３つの手順で、いろんなことを考えながら絵を描いていこうね！
①問題を作る
②問題を解く
③答え合わせ

この章では、この３つの具体的なやり方や、実行する際のコツやポイントをバッチリお伝えしていくよ！

考えて描く手順① 問題を作る

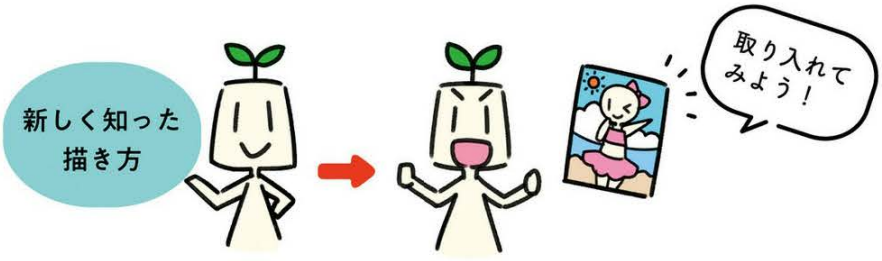
まずは、問題の作り方を紹介します。**「自分が描けるようになりたいもの」を考えて、問題を作りましょう。**

おすすめの問題３種類を紹介します。

● 新しい描き方を使う必要のある問題

「描き方を決める習慣」で描き方を決めましたね。その「新しい描き方」を使う必要がある問題を作るのです。

たとえば、肌の塗り方を決めたのなら、「水着のイラストを描く」などの肌を塗る必要のある問題にすればOKです。



● 上達したいものを描く問題

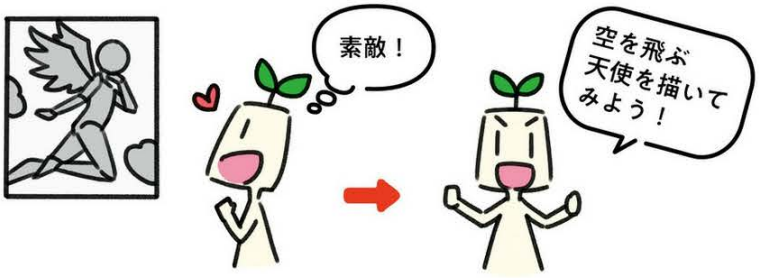
「目を肥やす習慣」で目を肥やしていくと、自分の魅力が足りない部分や、苦手な部分が見つかります。その課題を含む問題を作りましょう。

手を描くのが苦手であれば、「じゃんけんをしている絵」のような手が含まれる問題にするのです。

● 描いたことのないものを描く問題

「描き方を決める習慣」や「目を肥やす習慣」の中でいろいろな作品に触れていれば、自分が描いたことのない素敵な作品に出会うこともあるでしょう。それに感化され、自分も同じような作品を描いてみたいと思ったら、これを問題にしましょう。

「躍動感のあるイラスト」「カラフルなイラスト」「おしゃれなイラスト」といった全体の雰囲気でも構いませんし、もっと具体的な「ファンタジー世界のバトルシーン」「包丁を持ったダークな女の子」「空を羽ばたく天使の少年」といった内容でも構いません。

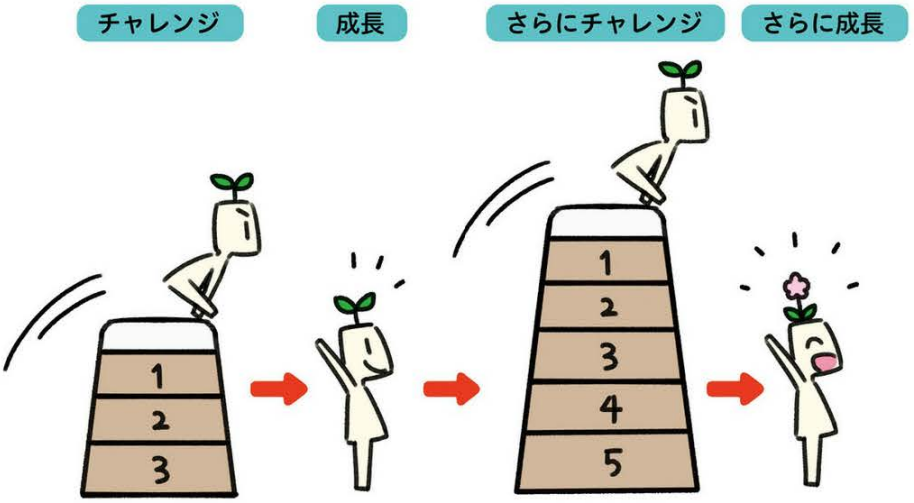


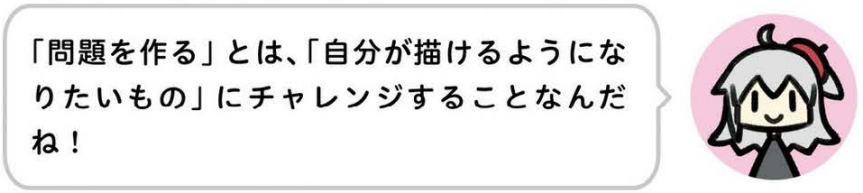
描いてみたいと思うものが見つかったときは、その気持ちを大切にして、その題材の問題をどんどん作りましょう。そうすることで、描きたくないものを描くよりも、楽しみながら成長することができます。

● 問題を作ることは新たなチャレンジ

問題を作る過程で、「自分の課題」や「自分のやりたいこと」が明確になります。そして、それに向けて絵を描くことは、自分に対する新しいチャレンジです。

しかし、いつも同じような絵ばかり描いていたら、なかなか絵は上達しません。**早く上達したければ、新しい描き方や、苦手なもの、描いたことがないものに次々チャレンジして、自分の引き出しを増やしていきましょう。**





解けそうな問題を設定する

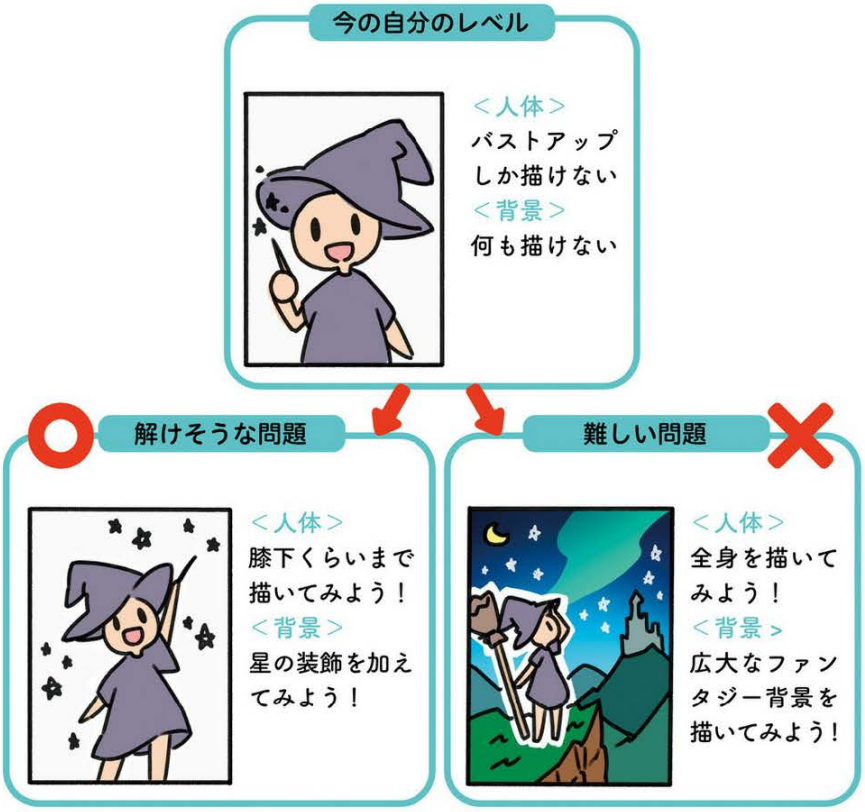
チャレンジはとても大切ですが、背伸びしすぎてもよくありません。**問題を作るときは、今の自分で達成できると思う「解けそうな問題」を設定しましょう。**

問題の数が多すぎたり、難しすぎたりすると、解くのが大変です。ものすごく時間をかければその問題は解けるかもしれませんが、それは、いくら走ってもゴールできないマラソンのように辛いものでしょう。

だから、問題には「頑張ればなんとか描けそう」と思えるものを設定するのです。

たとえば、「キャラクターのバストアップイラスト」しか描けない人が、いきなり「キャラクターの全身が入った、広大な風景のイラスト」を描こうとするのは無謀です。

しかし、膝下くらいまでを描いたり、星の装飾を描いたりする程度であればなんとかなりそうですよね。



このように、**自分のレベルにあわせて、問題を設定していくことがポイントです。**

ほどよい難易度の問題をこなして、着実にステップアップしていきましょう。

問題を設定しても解けないと意味がないよね。でも簡単すぎても成長しない。だから、「頑張ればなんとか描けそう」な絵を問題にしよう！

問題を解く前に対策を立てる

自分のレベルにあった問題ができたとしても、それをすぐに解きはじめてはいけません。問題を解く前にきちんと対策を立て、「**計画**」と「**準備**」を行う必要があります。

まずは計画です。

絵を描くときは、はじめに構図を考えますよね。**そのときに「どうすればこの絵が完成するか」をしっかり計画しましょう。**

先ほど例にした右のイラスト構図ならば、「どうすればこの絵が描けるのか」を次のように計画します。

【計画】
・ポーズ→資料を用意して完成させよう
・服　飾→資料を用意して完成させよう
・星　空→お絵描きソフトの素材を使って完成させよう

対策は計画を立てるだけでは足りません。必ず準備とセットで行いましょう。先ほどの計画に対してであれば、次のような準備です。

【準備】
・ポーズ→資料用に同じポーズで写真を撮る
・服　飾→ネットで「魔女の服」や「魔法の杖」の画像を、参考資料として集める
・星　空→お絵描きソフトに対応した「星の素材」があるか確認し、ダウンロードしておく

もし、「どうやっても計画が作れない」「準備ができない」となった場合は、「解けない問題」になってしまっている可能性があります。そんなときは、問題を作り直しましょう。

計画と準備により、しっかりと対策がとれれば、自分の元々のスキルでは描けなかったはずの絵が完成できるようになります。

元々のスキルで描ける絵を描いていても、なにも成長しません。**今の自分のスキルより一段階上の絵を描けば、そこで無理した分だけ成長できるのです。**

● イラスト制作の事故

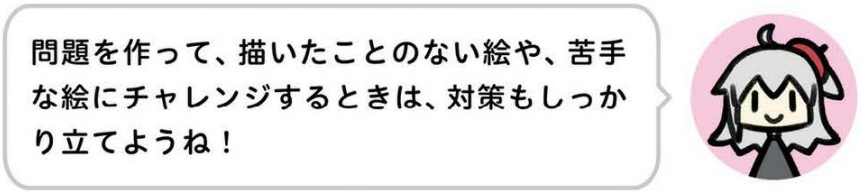
イラスト初心者には、なにも準備せず、思いつきで絵を描きはじめる人が多くいます。それは、プロからしたら信じられない行動です。

資料を準備しないで絵を描くことは、サンダル短パンで登山に挑むようなものです。高い山であればあるほど、しっかりとした装備を揃えないと山頂にたどり着けないですし、なにより危険ですよね。

イラスト制作では、山登りのように事故で怪我をしたり遭難したりすることはありませんが、しっかり準備をしないと残念な作品ができあがってしまいます。それは、**イラスト制作の事故**と言えるでしょう。そんなことにならないよう、資料をしっかり準備する必要があります。

活躍しているプロのイラストレーターであっても、絵を描く際には、計画を立てて必要な資料を必ず準備します。それをしないのは「身のほど知らずなサボり行為」とも言えてしまいます。

プロでも難しいのに、プロ未満の人が資料を見ずに描けるわけがないのです。



資料の集め方

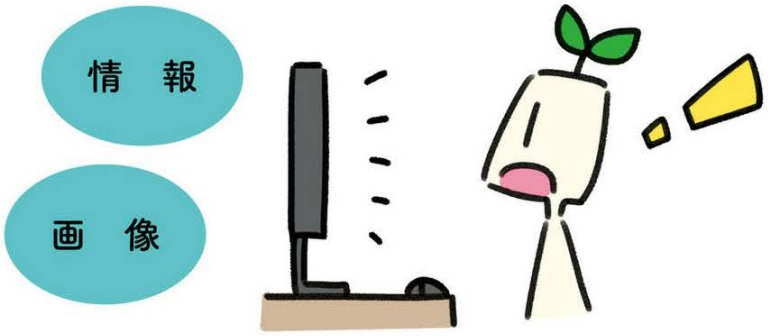
では、その資料はどうやって準備したらよいのでしょうか？

実際にプロたちが普段活用している、様々な資料の集め方を紹介していきます。

● ネット検索する

私が１番よく使用する方法は**ネット検索**です。**ネットには、数え切れないほどの膨大な資料があります。これを活用しない手はありません。**

このときの資料は、「**写真**」だけではありません。他人の「**イラスト**」や、「○○の描き方」などの「**情報**」も資料として活用できます。



ここで気にするべきは、著作権です。フリー素材ではないものを資料として活用してもよいのでしょうか？

これについては、以下のような使い方であれば参考にしても問題ありません。

- それがどんなものなのかという「情報」
- 「技法」や「手法」

上記の範囲内で活用し、法に触れたり、誰かを嫌な気持ちにさせたりすることがないよう注意しましょう。

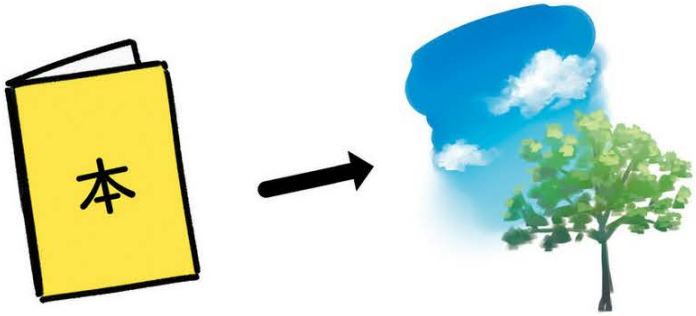
● 本を活用する

お金はかかりますが、**本**を活用して資料を集めるのもよいでしょう。**専門性の高い図鑑**、**資料集**、**写真集**などは、ネット以上の情報が得られる場合があります。

また、**イラスト用の資料集**、**素材集**、**写真集**であれば、「模写やトレスをもとにした作品の公開」「素材としての利用」などが許諾されていることもあります。利用規約を守って活用しましょう。

イラスト教本も資料としておすすめです。こういった本は、勉強教材だと考えている人が多いかもしれませんが、資料としても有用です。私は教本を何冊か持っていますが、資料として使うことのほうが多いです。

たとえば、空の描き方がわからないときに、教本の「空の描き方」を読みながら空を描くというような使い方です。資料にもなり、同時に技術も学べるので一石二鳥ですね。



ちなみに、第３章で「教本は使い方によっては絵が上手くならなくなってしまう可能性もある」とお伝えしましたが、ここで紹介したように資料として使うのはおすすめできる使い方の１つです。

● 実物やその写真を用意する

自分で撮影した写真や**実物**を資料にできればなによりです。

手の資料が必要なときは、自分の手を見ながら描いたり、難しいポーズの資料が必要なときは、そのポーズの写真を撮って資料にしたりしましょう。コップを描くなら食器棚から持ってくる、駅を描くなら駅に写真を撮りにいく、インスタントラーメンを描くならコンビニで買ってくるのです。

イラストにあわせて動かせる実物や、イラストにあわせて撮影した写真は、完璧に近い資料です。できる限り用意しましょう。

私は、資料のために普段絶対に着ないような服を持っています。その服を着てイラストと同じポーズで写真を撮れば、影の付き方からシワの付き方まで、より詳しく確認できるからです。

これは、異性や体型の違うキャラクターを描く際にも使えます。

実際に聞いたことがある例では、ふくよかな男性イラストレーターが、スレンダーな女性のイラストを描く際に、自撮り写真を資料にしている話がありました。男性イラストレーターが女性キャラクターを描く際に、胸にタオルを詰めて撮った写真を資料にしたという例もあります。私は女性ですが、男性キャラクターを描く際に、自分の自撮り写真をよく参考にします。

性別や体型が違っても、絵の状況に近い資料からは、多くの情報が得られます。無理をしてでも、用意する価値があるのです。

人物以外の写真資料は、普段から意識して集めておくとよいでしょう。

たとえば、旅行先では風景写真を資料用にたくさん撮ります。花束をもらったら、様々な角度から写真を撮っておきましょう。きれいな蝶がいたら逃げないようにそっと写真を撮ります。

こちらの写真は、実際に私が撮影したものです。

ただ、自分で撮影した写真でも被写体によっては様々な権利があるため、使用方法には注意しましょう。

法律や利用規約を守って、資料をどんどん活用していこう！

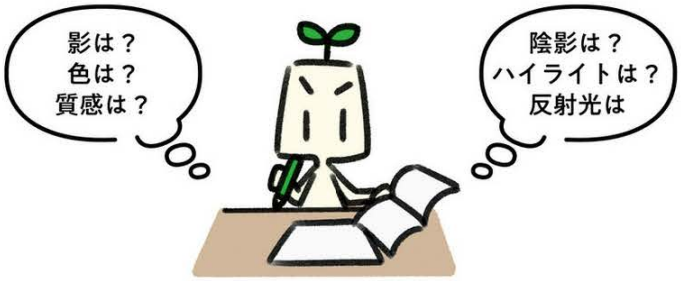
考えて描く手順② 問題を解く

問題作りも、対策もバッチリ！　そこまできたら、ようやく問題を解いていきます。**自分の設定した「自分が描けるようになりたいもの」を実際に描くのです。**

このとき、絵を描きながら「よい絵を描く」ことを考えるのはとても大切です。よい絵を描こうとする気持ちを常に持ち、絵を描きましょう。

考えると言っても、ただ漠然と考えてはいけません。気持ちだけではできることに限りがあるのです。

よりよい絵にするためには、様々な「手段」を使って、より多くのことを考えながら描く必要があります。そして、**「よい絵を描く」ために様々な「手段」を使って深く考えていくこと自体が、自身の成長に繋がります。**



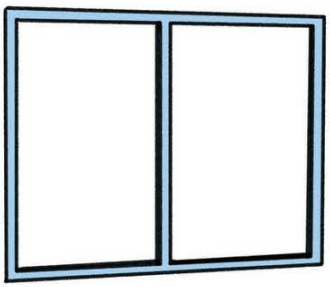
ここからは、問題を解くための具体的な手段について説明していきます。

● なにかを参考にして描く

イラスト初心者の中には「絵はなにも見ないで頭で想像して描くもの」だと思っている方がいますが、それは大きな勘違いです。基本的に、**絵はなにかを参考にして描きます。**

窓を描く例で説明します。

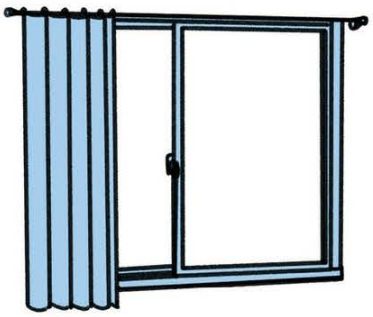
イラスト初心者がなにも参考にしないで窓を描くと、下のような窓になってしまいがちです。



初心者が描きがちな窓

- シンプルな形状

しかし、実際の窓はもっと複雑で、様々なパーツが付いています。



実際の窓

- サッシがある
- 鍵がある
- カーテンがある
- カーテンレールがある
- 窓枠がある
- 窓が開くよう段違いにガラスが並んでいる

窓の設計や取り付け作業をしているような人であれば、資料がなくても正しく窓を描けるかもしれません。しかし、そんな人はごく少数でしょう。大抵の人は、窓の細かい構造を覚えていないため、資料を見ないと描けないのです。

これは、プロイラストレーターであっても同じで、プロだからなにも見ないで描けるなんてことはありません。

これは人体にも当てはまります。腕を上げたときの腕の付け根はどうなるのか、座っているときの足の付け根はどうなるのか、このような細かいことは普段の生活だけでは覚えていないのです。

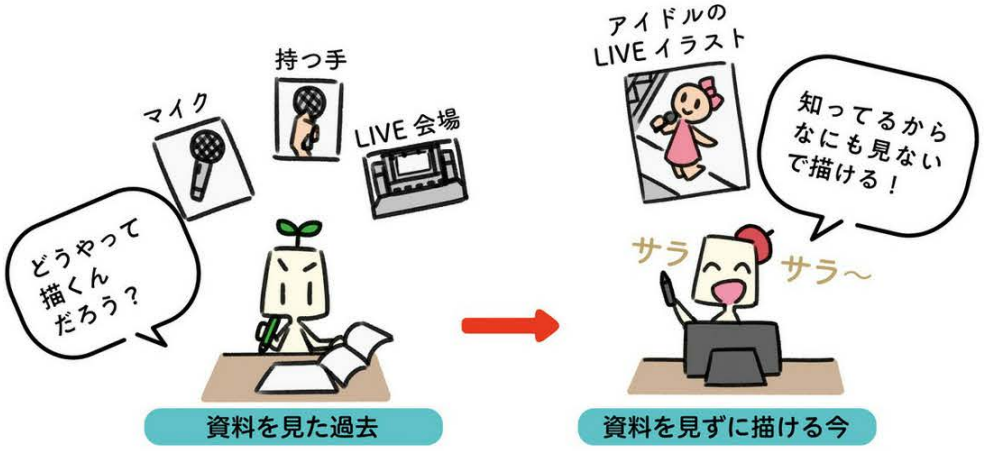
人間は、自分が思っている以上にものの見た目を記憶していません。**はじめてなにかを描くときは、絶対に資料を用意し、それを参考にして絵を描いてください。**

資料を見て試行錯誤しながら絵を描くことで、成長できます。

しかし、中には資料を見ずにスラスラ絵を描けるイラストレーターもいます。なぜ、そのようなことが可能なのでしょうか？

それは、前に資料を見て同じような絵を描いたことがあるから、その結果、なにも見なくても描けるようになったのです。

その人たちは、そうなるまでに、膨大な資料を見て絵を描いてきた経験があります。



もし、あなたがはじめてのものを描くときに資料を見ていないのであれば、残念ながら絵が上手くなることはないでしょう。**絵が上手くなりたければ、先人たちがたどってきた道のりを、同じようにたどっていくことが必要不可欠なのです。**

● 描き方に悩んだら資料を追加する

資料は最初に準備するだけではなく、絵を描いている途中で描き方に悩んだときにも追加していきましょう。

たとえば、次のような流れです。

【資料を追加する例】
- **ラフで細く描こうとしたら描けなかったので資料を用意する**
- **色を塗ろうとしたら質感が上手く表現できなかったので資料を用意する**

など

ここで重要なのは「あ、今自分は想像で描いているな」ということに

どれだけ気づくかです。いくら資料が大切だと知っていても、想像だけで間違ったものを描いてしまっていることに気づかなくては、そのまま描き進めてしまいます。

想像で描いてしまっていることに気づく１番の方法は、とりあえずなんでもかんでも資料を見てみることです。本物を確認することで、自分の描いている絵の間違いに気づけます。

それに、前に資料を見て描けるようになったものでも、再度資料を見てみると新しい発見に出会うことがあります。成長したければ、自分を過信せずに資料を見続けましょう。

よく「資料集めは大事」って言うけど、絵が上手くなりたいなら「大事」じゃなくて「必須」なんだね！

Column 03

ファンタジーは現実の組み合わせ

参考資料の話をすると「ファンタジーは参考資料がないからどうしたらいいの？」と聞かれることがあります。

これは、**ファンタジーは現実の組み合わせと考えれば解決できます。**

たとえば、ライオンとトカゲを組み合わせれば、このようにファンタジー世界のモンスターになります。

そして用意する参考資料は、この例の場合、ライオンとトカゲの資料になります。

これは簡単な例ですが、ファンタジーはこのように現実のモチーフを組み合わせて作っていくのが基本です。

便利な素材や技法は最大限活用しよう

絵を描くときの手段には、資料を見て描くこと以外に、便利な「**素材**」や「**技法**」を活用する方法もあります。よい絵にするために「どの素材や技法を使うのか」も考えながら絵を描いていきましょう。

「便利なものを使っていたら、絵が上手くならないんじゃないの？」と思っている方が結構多いのですが、そのような考えの人は「絵を描く」ということを大きく勘違いしています。**便利なものを活用できることも、絵を描く立派なスキルの１つです。**絵を描くなら、このようなスキルもしっかり身につけていきましょう。

それでは、イラスト制作でよく使用する「素材」と「技法」、この２つの活用についてお話ししていきましょう。

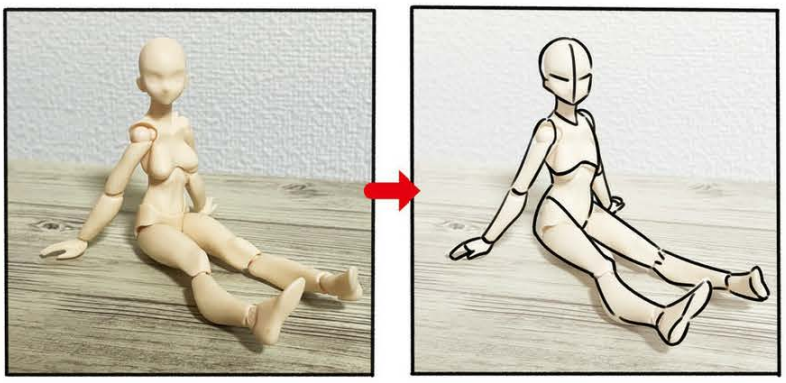
● 素材の活用

イラスト制作では様々な素材が使えます。たとえば、**画像素材**、**写真素材**、**ブラシ素材**、**パターン素材**、**3D 素材**などのことです。

このような素材を活用することで絵のクオリティが上がるのであれば、積極的に使用しましょう。

●技法の活用

便利な手法として紹介するのは「**トレス**」です。トレスとは「Trace（トレース）」、なにかをなぞって絵を描く技法です。



私は物や背景を描く際に、自分で撮った写真や、自作品へのトレス利用が許可されている資料をトレスすることがよくあります。

また、人物を描く際には、自撮り写真や、トレスが許可されているデッサン人形、3D モデル、ポーズ集、写真集をトレスすることがあります。

トレスしたほうがよいイラストになるのであれば、このようにトレスを活用していきましょう。

トレスをズルいことだと思っている方が多いですが、それは間違いです。私以外のプロイラストレーターにも、トレスを活用している方はたくさんいます。トレスを使うのは、ズルいことではなくむしろ賢いことなのです。

また、犯罪だと思っている方もたまにいますが、トレスはただの技法なので、悪いことではありません。トレスが悪いことだと思ってしまっている人は、「トレス」と「トレパク」を混同してしまっているのでしょう。トレスが許可されている資料、自分が撮影した写真をトレスするのであれば、なにも問題はありません。

● トレスで絵が上達する

トレスは便利なだけでなく、絵の上達にも繋がります。それは、トレスをすると「正しいもの」を描くことになるからです。

「正しいもの」を描いていると自然と「正しいもの」が体にインプットされていきます。そして、気づかないうちに描けるようになります。

これは全体に言える話になりますが、絵を描くときに「なにも使っちゃいけない」と思い込んでしまうのは上達スピードを著しく遅くさせます。自分の想像で絵を描くと「間違ったもの」を描いてしまうからです。**「間違ったもの」を描き続けていても、一生「正しいもの」は描けるようになりません。**

トレスは文字の練習に似ています。小学生のときに、お手本の字をなぞって書く練習をしたことがありますよね。同じように、**正しいものをトレスし続けることで、正しい絵が描けるようになるのです。**

私は人体構造に詳しいわけではありませんが、「デッサン人形」や「自撮り写真」をトレスして絵を描き続けてきた結果、いつの間にか全身イラストが描けるようになっていました。

しかも、ただ描けるようになっただけではありません。デッサン人形からは難しいアングルの描き方、写真からは肉付きや体のしなやかさなどを知ることができました。

このように、トレスからは「正しいこと」がたくさん学べるのです。

● 絵に過程は関係ない

中にはまだ、便利な素材や技法を活用することに気がひけてしまう方や、めんどうくさいと感じて、なにも用意せずに絵を描いてしまう方もいるかもしれません。

そんな方々に知ってほしいのは、**絵に過程は関係ない**ということです。

絵の仕事であれば、どんな方法で描いたかに意味はありません。よりよいイラストを納品してくれることのほうが重要です。

ネットにアップする絵だとしても、見る人からしたらどんな方法で描いたのかはどうでもよいです。素敵なイラストであることのほうが大切でしょう。

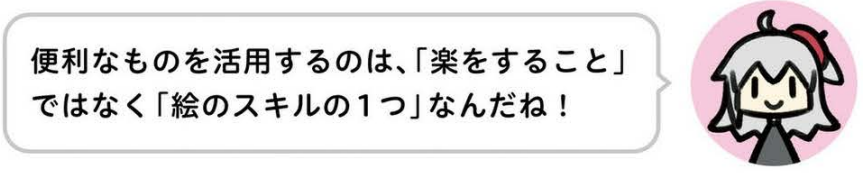
作品を見る人に過程は関係ない例

このイラストは「傘を持ってしゃがんだポーズ」を自撮りしてトレスして描きました。そして、私のTwitterアカウントではじめて2万いいねが付いた作品です。

作品を見る人に過程は関係ありません。技術がない人がなにも使わずに「変な形の傘」や「変な人体」のイラストをアップするのと、いろんなものを駆使してよい作品をアップする、どちらが見る人にとって嬉しいかは明白ですよね。

「絵は白紙から、なにも見ず、なにも使わずに創り上げていくものだ」という間違った固定観念は捨てましょう。そんなルールはどこにもありません。**なにかを活用するほうがよい作品になるのであれば、どんどん活用していくべきです。しないのはむしろ怠慢です。自分の描きたいものを描くために、いろいろな方法を駆使していきましょう。**

便利なものを活用して問題を解いていけば、絵はよりよくなります。そして、それらを上手く扱うスキルも身につき、絵も上達します。



考えて描く手順③ 答え合わせ

問題の解き方がわかったら、次は答え合わせについて学びましょう。

絵を描くだけで満足してしまう人が多く、しっかり答え合わせまで実施できている人はごく少数です。しかし、答え合わせをするかしないかは周りと差が付く大切なポイントなので、めんどうくさいと思わずに頑張りましょう！

さて、答え合わせとして「**チェック作業**」を行っていくわけですが、**そこで自分の修正点にしっかり気づき改善していくためには、「主観的」ではなく「客観的」なチェックが必要です。**

ここからは、客観的に行える「**基本的なチェック**」のやり方を紹介していきます。

● 制作中のこまめなチェック

答え合わせと言われると、終わった後に行うイメージが浮かびやすいですよね。しかし、**イラスト制作における答え合わせは、制作中にこまめに行い、その都度修正していくのが基本です。**

なぜ、制作中のこまめな答え合わせ＝チェックが必要なのでしょうか？　その理由は、絵を「**描く**」ことと「**見る**」ことは全くの別ものだからです。

絵を描いていると、制作中はよい絵が描けている気がしていたのに、完成すると微妙に感じることがよくあります。

なぜこのようなことが起きてしまうのかというと、**絵を描いているときは「描く」ことに集中していて「見る」ことがあまりできていないからです。**「見る」ことがあまりできないまま描き上げてしまうと、完成した絵を眺めたときに微妙に感じてしまうのです。

このような事態にならないためにも、自分の描いている絵をこまめに「見る」必要があります。

制作しながらこまめに「見る」のに適した、基本的なチェック方法があります。それは「**セルフ赤ペン**」「**全体チェック**」「**左右反転チェック**」「**資料との比較チェック**」です。１つずつ紹介していきます。

● セルフ赤ペン

１つめのチェック方法として「**セルフ赤ペン**」を紹介します。赤ペン添削は先生が生徒の作品に対して行うものですが、この赤ペン添削を自分で行うのが「セルフ赤ペン」です。

赤ペン添削を自分で行っても意味がないと思うかもしれませんが、やってみると意外に成果があります。

先ほど伝えたとおり、絵を描くときは「描く」ことに集中しています。**そこで「セルフ赤ペン」として自分が先生役に回ることで、自然と「見る」ことに集中でき、いろんな問題点に気づけるのです。**積極的に使っていきましょう。

キャラクターイラストを例にして「セルフ赤ペン」で見るべき３つのポイントをお伝えします。

ポイント１ 人体

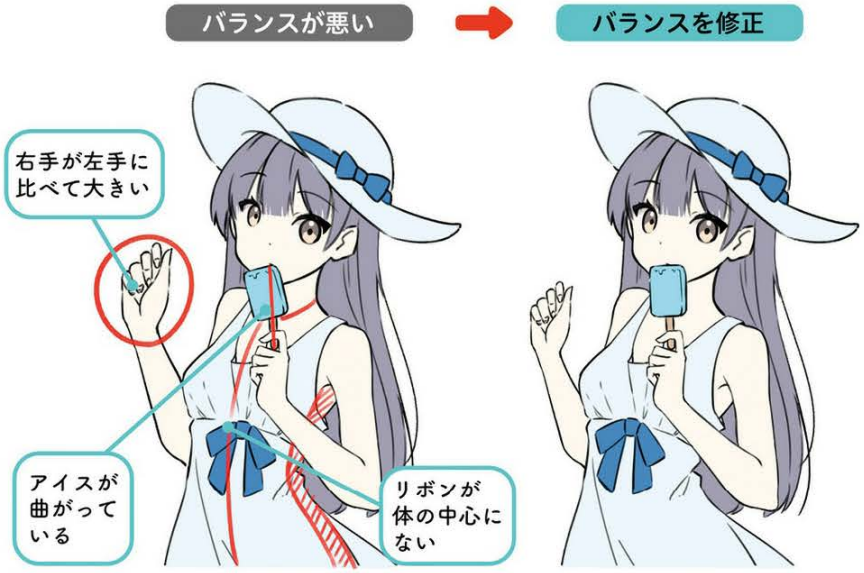
セルフ赤ペンでは、「人体」が崩れていないかを確認しましょう。

人体の知識がなくても大丈夫です。「見る」ことに集中し冷静になれば、基本的な部分の確認ができます。

確認するのは、主に「大きさ」「長さ」「位置」です。手が小さすぎないか、足が長すぎないか、首の位置はおかしくないかなどを客観的に見ていきましょう。

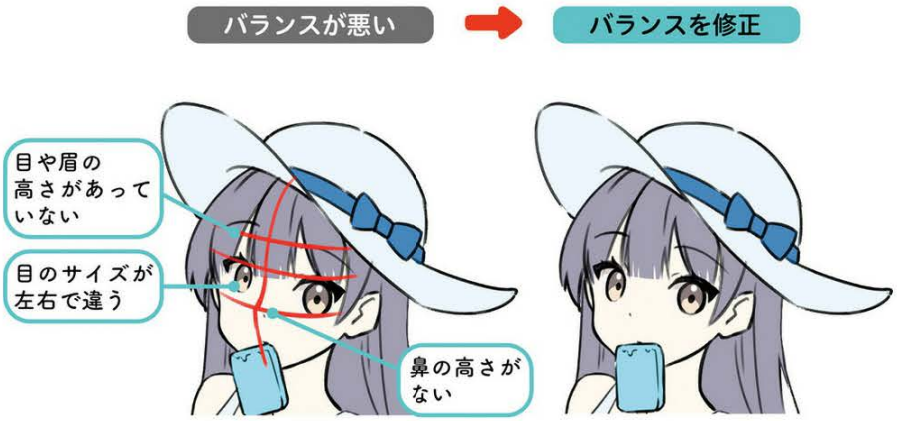
このとき、単体で見るのではなく、左右で比較することも大切です。たとえば、腕の長さが左右で違っていたり、手の大きさが左右で違ったりしないかということを、ひとつひとつチェックします。

また、直線的なものには直線のアタリ線を引いたり、体のセンターラインにアタリ線を引いたりすることで、間違いを確認しやすくなります。



「**顔のバランス**」の確認も大切です。顔は1番目が行く部分なので、しっかりチェックしたいところです。

顔パーツの大きさ、長さ、位置がおかしくないかをチェックします。これも、アタリ線を引くと確認しやすくなるのでおすすめです。



ポイント2 ポーズ

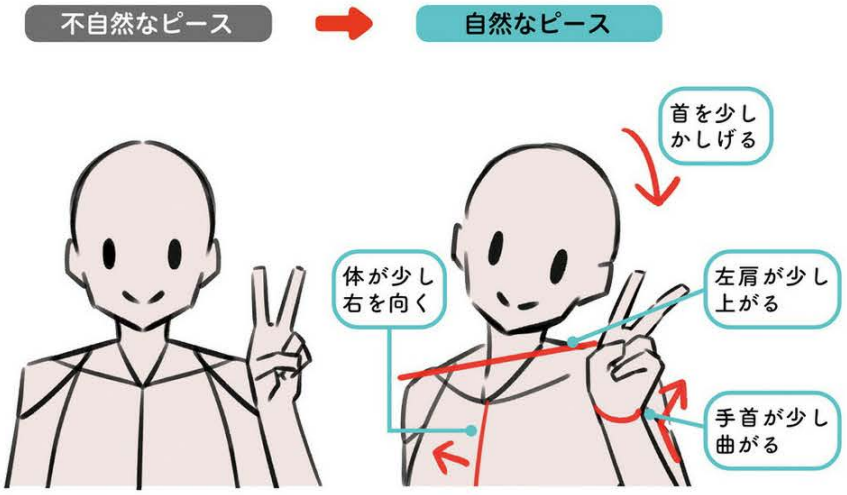
次に紹介する見るべきポイントは「**ポーズ**」です。

絵と同じポーズを自分でとり、鏡を見たり写真を撮ったりしてみてください。資料集めの際に用意したものがあれば、それを使いましょう。

キャラクターが、人間には「**無理なポーズ**」や「**不自然なポーズ**」になっていないかの確認ができます。

たとえば「ピースをした人の絵」であれば、同じような手の位置でピースができるかを自分で試してみます。

その際、ピースの位置や形だけでなく、指の角度、形がどのように見えるかを確認し、ピースをしたことで生じる肘、肩、胸、頭の変化など、体全体をチェックしましょう。



絵と同じポーズができない、または、不自然になってしまうのであれば、修正が必要です。

他にも、実際にポーズをとってみて気づいたことをもとに手直しすることで、より自然なポージングに改善できます。

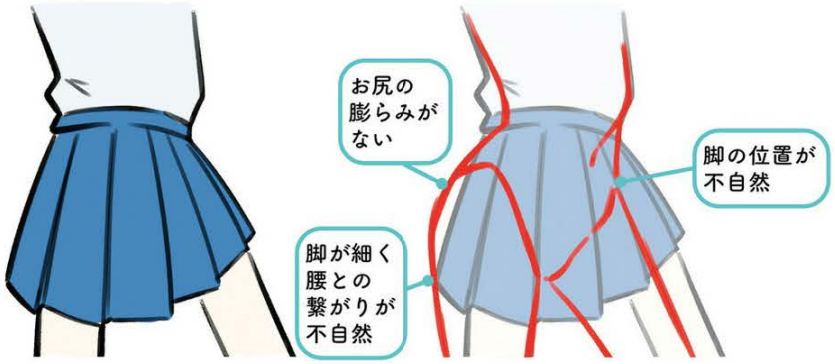
ポイント３ 繋がり

３つめのチェックポイントは、絵では見えない部分の「**繋がり**」です。

「繋がり」とはスカートに隠れた脚のような部分です。

次のイラストの場合、赤ペンを入れてみると脚と腰の繋がりが不自然になってしまっていることがわかります。

体との繋がりが不自然な脚 → 見えない部分を描いて確認



素体やアタリから絵を描いていても、気づかないうちに絵が崩れてしまうことがあります。見えない部分の繋がりが不自然になっていないか、しっかり確認しましょう。

セルフ赤ペンの大切さ

3つのポイントを紹介しましたが、このようなチェックは専門的な知識がなくてもできます。**「見る」ことに集中した結果、描いているときには気づかなかったことに気づくのです。**

ここで紹介したセルフ赤ペンは、プロでも行う内容です。

チェックしてみると、意外と間違いが見つかるものです。自分を過信せず、こまめにセルフ赤ペンを行いましょう。

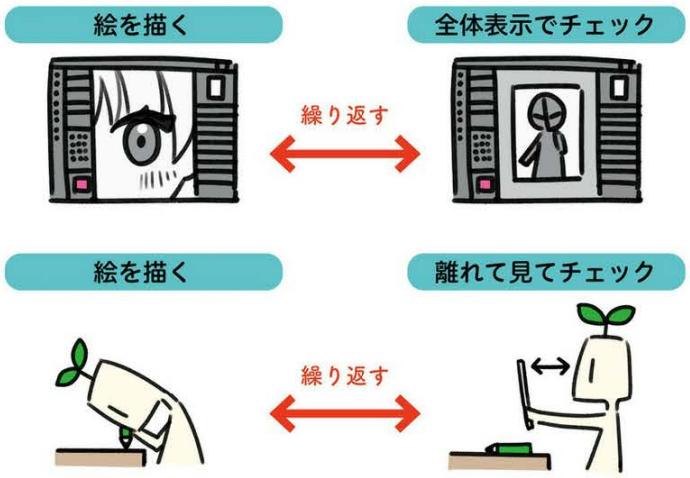
● 全体チェック

2つめに紹介するチェック方法は、「**全体チェック**」です。

イラストは、基本的に全体が1つの絵として見られます。パーツ単位で見たら上手に描かれていても、全体の印象やバランスが悪かったら、上手な絵と思われません。そのため、**「イラスト全体を見たときにどう感じるか」を確認しながら、描き進めないといけません。**

しかし、どうしても描いている箇所に意識が集中しがちですよね。特にデジタルイラストの場合は、描いている最中に絵を拡大していて、物理的に全体が見えていないことも多いです。

これの1番シンプルな改善方法は、**デジタルイラストであれば、あまり拡大しないで描き進められるようになることです。紙で描いているのであれば、絵に顔を近づけすぎないで描けるようになりましょう。**最初は難しいかもしれませんが、慣れれば絵全体を見ながら描けるようになります。



しかし、全く拡大しなかったり、絵に顔を近づけたりしないで描くのは難しいことです。私も拡大しすぎないよう気をつけて絵を描いていますが、全く拡大しないわけではありません。

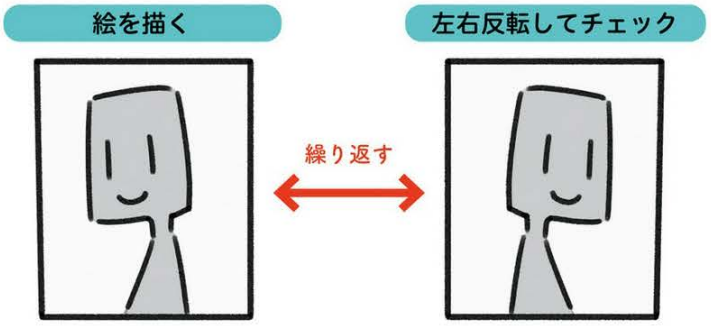
だからこそ、**普段から全体を見る癖をつけるようにしましょう。**ほどよいタイミングで、デジタルイラストなら全体を表示し、紙に描いているなら顔を離しましょう。絵全体のバランスや印象をチェックしながら描き進めるよう意識することがポイントです。

● 左右反転チェック

3つめは「**左右反転チェック**」です。このチェック方法は、簡単なわりにとても効果的です。

絵を左右反転すると、絵が歪んで見えることがあります。
歪んで見える部分は、絵のバランスがおかしな部分です。その歪みを修正すると、デッサン崩れを修正することができます。

これを利用して、イラストのバランス崩れをチェックしましょう。



デジタルイラストの場合は、お絵描きソフトの左右反転機能が使えます。ショートカットキーに左右反転機能を登録しておくと、キーを押すだけで確認できるのでおすすめです。

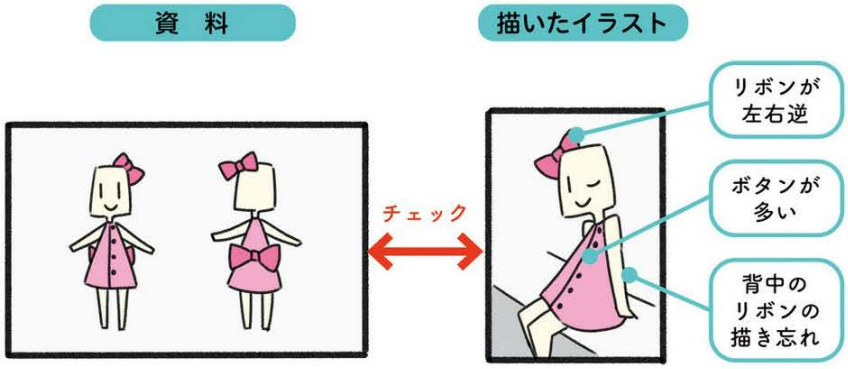
紙に描いている場合は、紙を裏から透かして確認する方法があります。トレス台があると見やすいでしょう。

● 資料との比較チェック

「**資料との比較チェック**」が４つめのチェック方法です。資料を使ったら忘れずに、このチェックを行うようにしましょう。

用意した資料とイラストを見比べて、描き忘れや間違いがないかを確認します。

あなたがファンアートを描いたのならば、用意した資料をもとに、衣装や見た目に間違っている箇所がないかをチェックします。



念のためのチェックですが、これを怠ったせいでせっかくのイラストが台無しになってしまうのはもったいないですよね。自分を過信せずに、念入りにチェックしましょう。

● 答え合わせで成長しよう

チェック方法を４つ紹介してきましたが、ここで紹介した方法は、イラスト制作において基本中の基本です。

学校のテストでも、ケアレスミスを防ぐために二重チェックするよう教えられますよね。「間違いなんてない」と思いながらテストの答案を再確認していくと、意外にミスが見つかるものです。

絵もこれと同じで、**間違いなんてないと思っていても、冷静に確認していくことでミスが見つかるのです。しっかりチェックしていきましょう。**もちろん、ミスが見つかったら修正も行いましょうね。

間違いを見つけて修正すればするだけ、目の前の絵がよくなるのはもちろん、自分の画力も上がっていきます。

答え合わせで「なにが間違っているのか」をたくさん考えて、気づきを得る。それを「どうやって修正するのか」考えて、技術を身につけていく。これが成長には必要なのです。

絵が上手い人は、チェックと修正を自然と繰り返しています。私も、絵を描き進めながら何度もチェックし、その場で何度も修正しています。

これが自然と行えるようになれば、画力も上がりやすくなります。できるようになるには少し時間がかかるかもしれませんが、繰り返し行うことで少しずつ慣れていきましょう。

絵を描きながらこまめなチェックをすることで、イラストもよくなるし、絵もどんどん上達していくんだね！

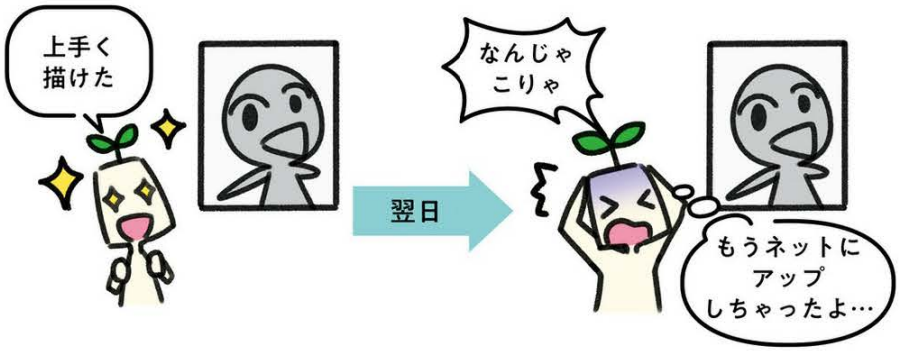
完成後にやるべきこと

問題を作り、答え合わせを行いながら問題を解くことで絵は完成します。お伝えしてきた内容をしっかり行っていれば、絵を１枚完成させただけで大きく成長できるはずです。

さらに、**絵が完成したあとに「あること」をすると、より成長することができます。**その「**絵の完成後にやるべきこと**」を紹介しましょう。

● 完成イラストは寝かせてチェックする

イラストが完成してすぐに公開したら、後でおかしいところに気づいてしまい後悔するというのはよくあることです。この原因は、人間の脳にあります。



イラストの完成直後は、達成感から「**よい絵ができた脳**」になっています。**「よい絵ができた脳」のときには、いくら見直しても自分の絵がよい絵にしか見えなくなっているので、ダメな部分が目に入りません。**

しかし、１日経過すると「よい絵ができた脳」が元に戻るので、下手なところを冷静に見ることができるようになるのです。

絵が完成したときは嬉しくてすぐに公開したくなってしまいますが、そこはぐっと我慢します。翌日以降にじっくり見直して、ミスや変なところに気づいたら描き直して公開しましょう。

一晩寝かすことで後悔が減るのはもちろんのこと、新たな気づきと修正によりさらに成長することができます。

● 妥協も大切

寝かせたあとのチェックで、イラストの悪いところに気づいたとします。簡単な修正で直ればよいのですが、どんなに描き直しても上手くいかないこともありますよね。そんなときは**妥協**も大切です。

戻り作業の多い修正はものすごく辛い作業なので、メンタルに大きく関わります。

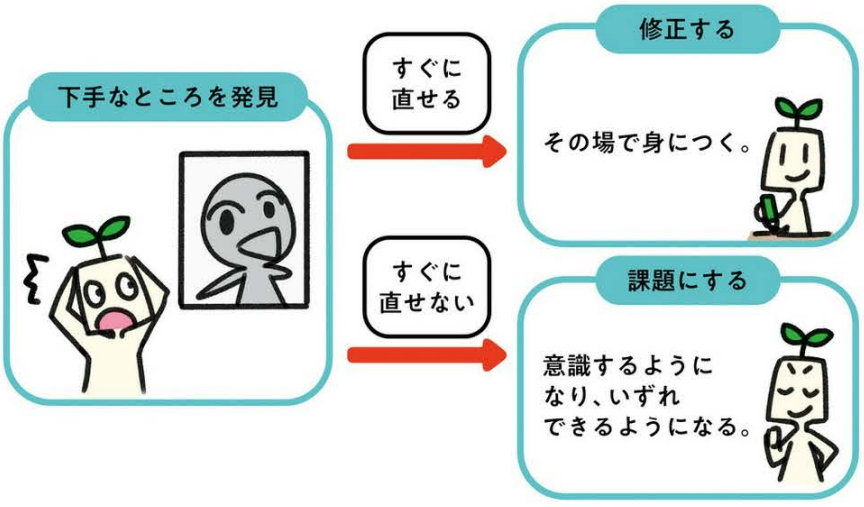
手間のかかる修正に多くの時間を割くくらいなら、その時間を次のイラスト制作にあてたほうが充実した創作活動になるかもしれません。

チェックと修正は大切なことではありますが、やればやるだけ泥沼にはまってしまうこともあるため、やりすぎには注意が必要です。

特に、自分のスキルでは解決できない修正は、泥沼にはまりやすいです。できないことを闇雲にやろうとしても、できないものはできないため、時間の無駄になってしまいます。その場では諦めて完成とする切り替えの姿勢も必要です。

諦めたことは、自分の課題の１つにして次に生かしていけば問題ありません。課題にすれば「描き方を決める習慣」や「目を肥やす習慣」で見たり考えたりするポイントが増えるので、いずれ解決策を見つけられます。

このように、他の習慣と行き来することで解決することもあります。困ったときは妥協して、いったん課題にする選択肢があることを覚えておいてください。他の習慣によって課題を解決できるだけのスキルが身につき、問題が解けるようになったら、再度チャレンジしましょう。



●「よかった点」を振り返ろう

答え合わせでは間違いにだけ注目して絵を完成させましたが、完成後は「**よかった点**」も振り返るとよいでしょう。

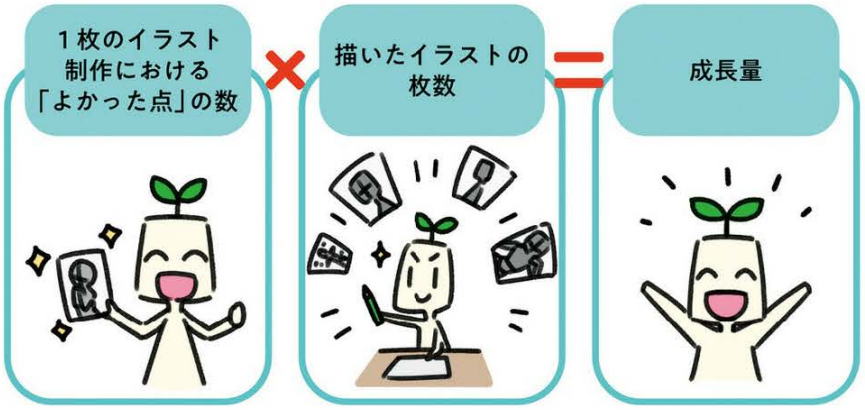
よかった点とは、「考えて描く」を実施できた部分です。「**自分が今まで描かなかったものを描いたか**」「**前より上手に描けた部分があるか**」**この２つを振り返ってみてください。なにかしらよかった点が見つかれば、今回の「考えて描く」は大成功です。**

より早く成長したければ、よかった点が少しでも多く見つかるように絵を描いていきましょう。

成長量は、１枚のイラスト制作における「よかった点」の数と、描いたイラストの枚数で決まります。

よかった点が１個見つかる絵を１枚描いても、１しか成長しません。しかし、よかった点が10個見つかる絵を10枚描けば、100成長できるのです。

この２つの数を増やしていくことが、早く上達するコツです。

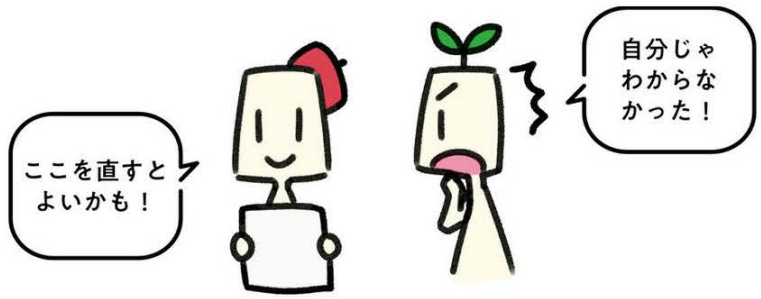


「考えて描く習慣」をマスターすれば、完成時に「よかった点」がたくさん見つかるようになります。この章の内容をより多く実践して、大きく成長していきましょう。

● 添削サービスの活用

せっかくイラストを完成させたなら、**イラスト添削サービス**を活用したり、**添削してくれる人にお願いしたりする**のもおすすめ。自分だけでチェックする必要はなく、他人にチェックしてもらってもいいんです。

イラスト添削とは、主に第三者にイラストを見てもらい、よりよくする方法を提案してもらうものです。**第三者に見てもらうことで、自分では気づけなかった問題点や改善点が見つかる場合があります。**



添削サービスをおすすめする理由は、成長の効率をアップできる点にあります。

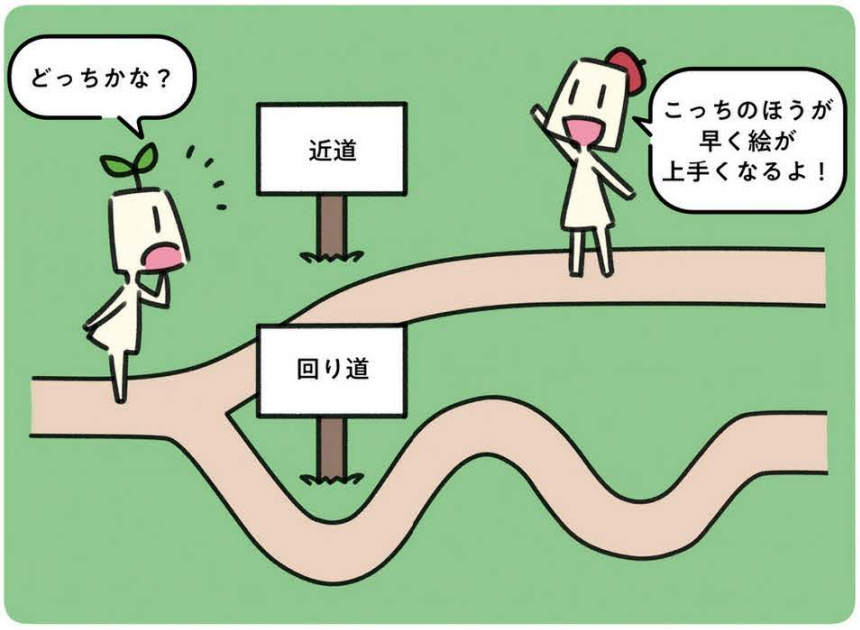
私はイラストの相談を受ける機会が多いですが、質問者が思っている最重要の問題点と、私が思っている最重要の問題点がズレていることがあります。たとえば「髪の塗り方がよくわからずおかしくなってしまいます」と相談を受けた場合に、「髪ではなく顔全体のバランスを直せば

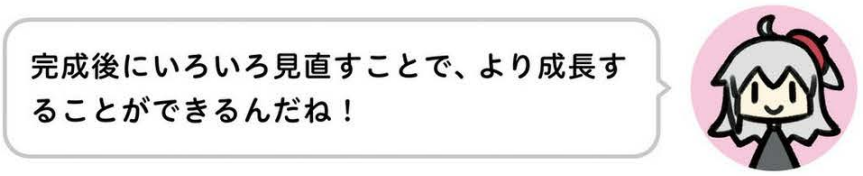
上手な絵になるのに」と思うことがあります。このように、自分の問題点をよくわかっていないケースがあるのです。

重要ではないことに注力していては、成長が遅くなってしまいます。これを防ぐためにも、絵が上手い人から的確なアドバイスを貰うのもおすすめです。

添削は提出した絵をよくするためではなく、今1番改善すべき点の「指針」として活用するのが最も有益な使い方だと思います。

基本的に添削はお金がかかりますが、指針があれば効率よく成長できるので、可能であれば活用してみてください。





「考えて描く習慣」をあたりまえに

「**考えて描く習慣**」として紹介してきた内容は、絵が上手くなる人があたりまえにやっていることばかりです。

絵が上手くなる人は、自分の画力を上げることが大好きです。だから、新しいことに怖気づかず「**チャレンジ**」するのはあたりまえです。

絵が上手くなる人は、上手く描くための「**労力**」を惜しみません。だから、様々な手段を使ったり、チェック作業をしたりすることを怠りません。

絵が上手くなる人は、上手く描けなかったことを悔しがります。だから、改善方法を「**探求**」します。

このように、絵が上手くなる人は、**自分の絵をよりよくするために、あたりまえのようにいろいろ考えて、絵を描いているのです。**

絵が上手くなるイラストレーターのあたりまえ

こういった「あたりまえ」をやっているかやっていないかが、絵を描いたときに成長する人としない人の違いです。

みなさんも「考えて描く習慣」を、めんどうくさいと思わずにあたりまえにしてください。きっと驚くほど絵の成長が感じられるはずです。

また、何度も言ってきましたが**「考えて描く習慣」で絵が上手くなるには、他の習慣もしっかりやっていることが大前提です。**

しかし、紹介してきた習慣を闇雲にやればよいわけではありません。次の章では、「インプットとアウトプットのバランス習慣」として効率よく上達するための方法を紹介します。

次が最後の習慣ですので、しっかりついてきてくださいね！

「考えて描く習慣」は、絵が上手くなるイラストレーターにとっては全部あたりまえのことなんだね！ 絵が上手くなりたかったら、いろいろ考えながら絵を描こう！

Case

焼まゆるの考えながら描く習慣

年賀絵を描いたときの手順を紹介するよ！

問題を作る

カラフルでごちゃごちゃしたイラストを描いてみたい

着物の柄を手描きしてみたい

↓

問題 カラフルでごちゃごちゃした年賀絵を描こう！

準　備

様々な年賀関係の資料を見て描くものを決める

- 羽子板から女の子が飛び出す絵のアイデア
- 定番の赤丸での平面的な和風背景

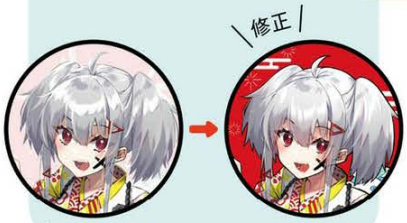
羽子板や羽根の資料集め

着物の資料を２つの観点で集める

- 観点１：柄や服飾、配色のアイデア
- 観点２：たすきがけのやり方

問題を解く
答え合わせ

チェックと修正を繰り返しながらイラスト制作を進める



イラスト完成後

一晩寝かせて修正

よかった点を振り返り今後の課題を考える

第5章 インプットとアウトプットのバランス習慣

ここまで4つの習慣を説明してきましたが、ここで大切なのがインプットとアウトプットの「バランス」。1：1とバランスよく意識することで、絵の上達は最大効率化されるのです。5つの習慣を上手く組み合わせて習慣化していきましょう。

Introduction

ここまでの習慣はバッチリだから、これで僕もどんどん絵が上手くなるね！

……残念ながらわかばくん、そうとも限らないんだ。

え!?　まだ足りないの!?

実はこれまで教えてきた習慣を「バランスよく」やっていかないと、あまり絵が上手くならないんだよ。

なんだって!?　バランスよくって言われても、どうしたらいいかよくわからないよ……。

そこで重要なのが、インプットとアウトプットの意識だよ。この2つのバランスをしっかりとっていくことが大切なんだ！

ふーん。よくわからないけど、それじゃあ次はその「インプットとアウトプットをバランスよく行っていく方法」を教えてくれるってことだよね？

わかってきたじゃん。これが最後の習慣だから、バッチリ身につけていってね！

習慣をただ実行しても絵は上手くならない

ここまで4つの習慣「**絵を継続する習慣**」「**描き方を決める習慣**」「**目を肥やす習慣**」「**考えて描く習慣**」を紹介してきました。

何度もお伝えしてきましたが、**これらの習慣は、全てを行うことで相乗効果を発揮し、絵が上手くなるものです。**

「目を肥やす習慣」を継続して目が肥えてきたのなら、「描き方を決める習慣」で決められることは多くなります。また、これら2つの習慣によって、「考えて描く習慣」で考えられることが増えていきます。考えて描いた経験もまた、他の習慣の効果を高めてくれます。

そして、このサイクルを続けていく「絵を継続する習慣」があってこそ、絵が上手くなるのです。

しかし、ここまでに紹介した習慣をしっかり行っていたとしても、そのバランスが悪いとなかなか上達しません。

絵が上手くならない人には、「絵が上手くなる習慣を行っていない人」だけでなく、「絵が上手くなる習慣を行っているが、そのバランスが悪い人」がいるのです。

習慣のバランスが悪い状態

そこで必要なのが、５つめの習慣「**インプットとアウトプットのバランス習慣**」です。

この習慣は、これまでの習慣を「インプット」と「アウトプット」に分けて、バランスよく行っていくためのものです。まさに、５つの習慣のリーダーのような存在です。

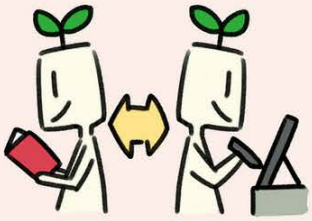
絵が上手くなるために、リーダーとなる習慣をしっかり身につけていきましょう！

インプットとアウトプットのバランス習慣

この章では、インプットとアウトプットとはなんなのか、そして、どのようなバランスでインプットとアウトプットをしていけば絵が上手くなるのかを、詳しく説明していきます。

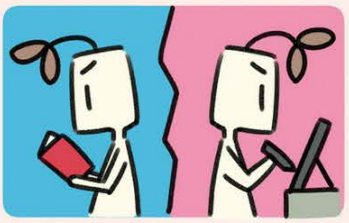
絵が上手くなる人

インプットとアウトプットの
バランスがよい



絵が上手くならない人

インプットとアウトプットの
バランスが悪い



絵が上手くなりたければ、これまでに紹介してきた習慣を、インプットとアウトプットを意識してバランスよく行っていくことが大切なんだ。

この章では、まず最初に「インプットとアウトプットとはなにか」と「インプットとアウトプットの大切さ」、そして、「インプットとアウトプットをどんなバランスで行っていけばよいか」を教えるね！

インプットとアウトプットとは

絵が上手くなるために必要なインプットとアウトプットは、とても単純です。**インプットは「絵の知識を入れること」、アウトプットは「絵を描くこと」です。**

インプットとアウトプットは、基本的にこれまで紹介した「描き方を決める習慣」「目を肥やす習慣」「考えて描く習慣」の３つで行えます。

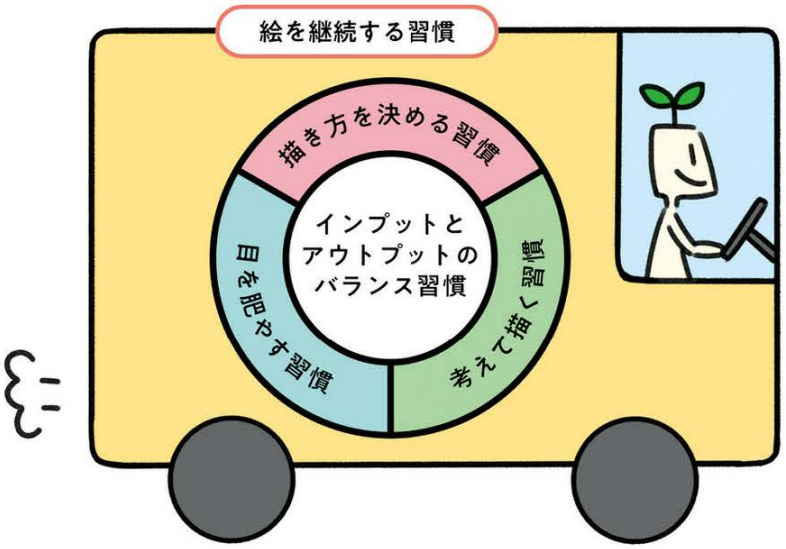
この３つの習慣の中で、多くの作品に触れたり、情報を得たり、描き方を決めて、実際に絵を描く方法をたくさんお伝えしてきました。**「知識」を入れて「絵を描く」、これこそがインプットとアウトプットです。**

「絵を継続する習慣」、そして、この章で紹介する「インプットとアウトプットのバランス習慣」は、インプットとアウトプットに含まれませんが、別の重要な役割があります。

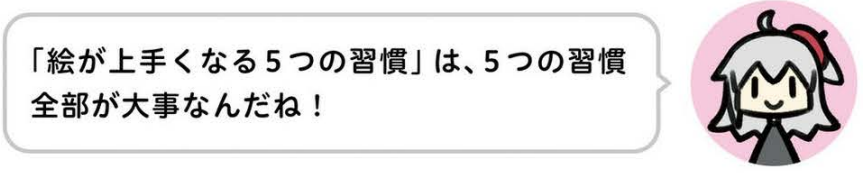
この本のタイトルでもある「絵が上手くなる５つの習慣」は、５つで１つのまとまりです。

インプットとアウトプットの役割である３つの習慣を、「インプットとアウトプットのバランス習慣」でバランスよく行い、それを「絵を継続する習慣」で続けていく構造になっています。

絵が上手くなる５つの習慣の構造



この構造を理解して、各習慣を実践していけば絵が上手くなる。それが「絵が上手くなる５つの習慣」の仕組みなのです。



バランスが悪いと絵は上手くならない

絵が上手くなるためには、インプットとアウトプットのバランスが大切です。**インプットばかりでもよくないですし、アウトプットばかりでもよくありません。**このことについて、もう少し詳しくお話ししていきましょう。

私は今まで、頑張っても頑張っても成長しないイラスト初心者に、たくさん出会ってきました。

お金をかけて絵を習ったり、教本をたくさん読んだり、たくさん絵を描いたりと、努力は人一倍しているにもかかわらず、インプットとアウトプットのバランスが悪いがために、なかなか結果が伴わないのです。

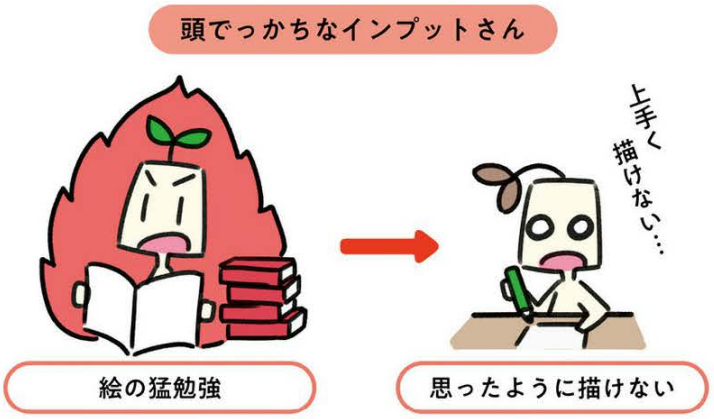
なぜ、インプットとアウトプットのバランスが悪いと成長しなくなってしまうのでしょうか？

その理由を、それぞれ詳しく説明しましょう。

● 頭でっかちなインプットさん

世の中には、イラスト教本を読んだり、ネットのお絵描き講座で学んだりして、絵の知識は豊富なのに、上手い絵が描けない人がいます。

私はこのような人を「**頭でっかちなインプットさん**」と呼んでいます。



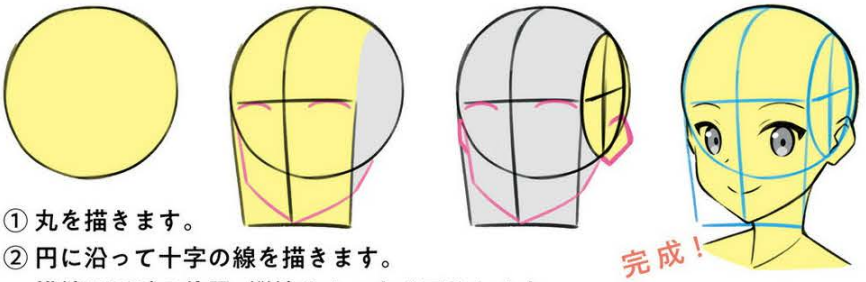
頭でっかちなインプットさんは、大きな勘違いをしています。それは、**「絵の知識さえあれば絵が上手くなる」という勘違いです。**

絵において知識は万能ではありません。特に人から教えてもらえる知識は、図や言葉で説明できることに限られます。しかし、上手な絵を描くためには、人に説明できない知識もたくさん必要なのです。

簡単な例を紹介しましょう。

顔の描き方を調べると、いろいろな描き方が出てきますよね。たとえば次のようなものです。

顔の描き方講座の例

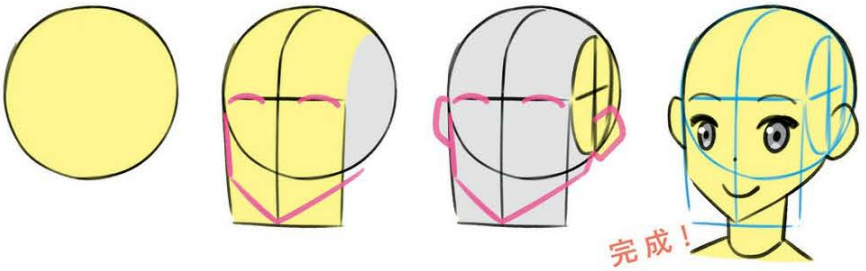


① 丸を描きます。
② 円に沿って十字の線を描きます。
横線は眉毛の位置、縦線はまっすぐ下ろします。
縦線が中心に来るよう四角い顔の面のアタリを取ります。
縦線の位置に顎が来るよう顔の輪郭を描きます。
③ 顔の側面を少しカットし、十字線を描きます。
縦線の中心が耳の位置です。
④ アタリに沿って顔を描いて完成です。

この説明を見ると、顔の描き方がわかったような気がします。

しかし、実際にこのとおりに描いてみると、なぜか同じように描けないということがよく起きるのです。

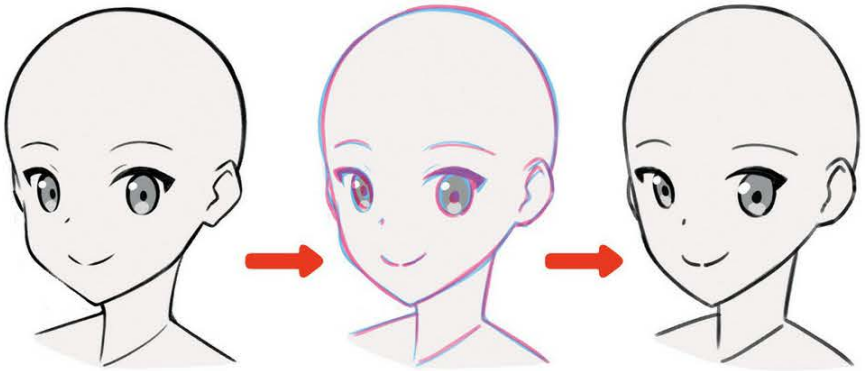
講座どおりに描いているのに上手く描けない例



なぜ、説明されたとおりにやっているのに、同じように描けないのでしょうか？　その理由は２つあります。

1つめの理由は、絵は**数ミリの違いでクオリティが大きく変化してしまう点**にあります。

数ミリの違いで下手になる例



上の例を見ると、下手ではない絵の線を数ミリずらしただけで、微妙な絵になってしまうことがわかると思います。

このような細かい絵の調整能力は、実際に絵を描いてその感覚を掴んでいかないと身につきません。

2つめの理由は、**人体はとても複雑だという点**にあります。

実際にやってみてほしいのですが、目を大きく見開いたら眉毛の位置が上がりますよね。口を大きく開けたら顎の位置は下がり、ニターッと笑えば、目の涙袋の位置が少し上がります。

複雑な顔の動きの例

このような動くパーツ以外だけでなく、人体の凹凸も複雑です。顔であれば、頬の膨らみ、顎の曲線、目の彫りの深さ、眉の出っ張り、鼻の高さなどです。

これらをどう描いたらよいかは、先ほどの「顔の描き方」では説明されていないため、お手本と同じような上手な絵を描くことができないのです。

このように「〇〇の描き方」では、そのとおりにやれば描ける方法は紹介されていません。「おすすめの手順」くらいに捉えてください。

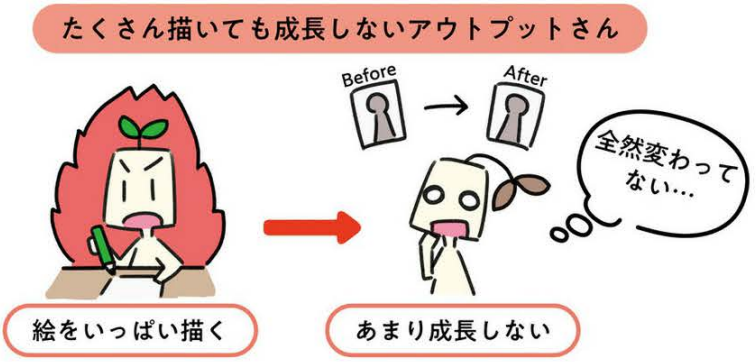
それならば、知識が足りない部分を追加で勉強すればよいのではと思う人もいるでしょう。しかし、知識を増やしたところで、改善はしても上手い絵にはなりません。なぜなら、「**知識はただの知識**」で、それ以上でもそれ以下でもないからです。

知識は、上手く扱えるようになってこそ意味があります。そのためには、アウトプットが必要不可欠です。

実際に絵を描いて、成功や失敗を繰り返していくことで、ようやくインプットした知識を上手く扱えるようになるのです。

● たくさん描いても成長しないアウトプットさん

先ほどの話とは逆で、絵を山のように描いているのに、全然成長しない人もいます。私はこのような人を「**たくさん描いても成長しないアウトプットさん**」と呼んでいます。



たくさん描いても成長しないアウトプットさんは、大きな勘違いをしています。それは、**「絵は無から有を作り上げていくもの」という勘違いです。**

「頭でっかちなインプットさん」の中で、アウトプットは知識を上手く扱えるようになるためのものだと説明しました。

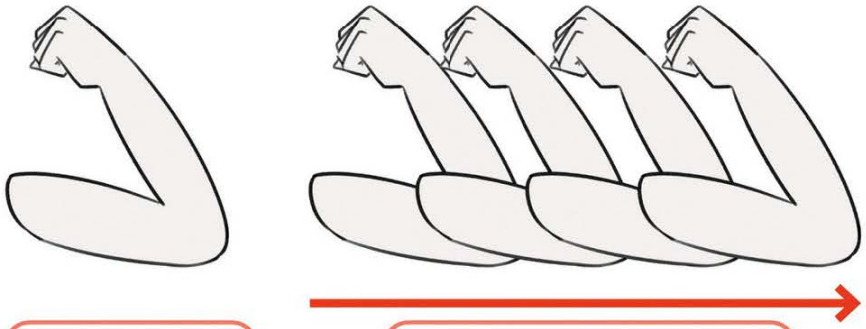
知識のインプットなしに上手く扱う方法ばかりを磨いていても、知識がない以上、成長はありません。

こちらも、簡単な例を紹介しましょう。

腕が不自然になってしまう人がいたとします。その人がインプットなしに絵を描き続けたらどうなるでしょう？

線が綺麗になったりはするかもしれませんが、自然な腕が描けるようにはなりません。

描いても変化がない例



不自然な腕

不自然な腕を描き続けるだけ

この人に必要なのは、絵を描くアウトプットではなくインプットです。肘の骨の形、肉の凹凸や曲線などの知識を仕入れることで、ようやく自然な腕に近づくことができるのです。

インプットによる変化

不自然な腕

自然な腕

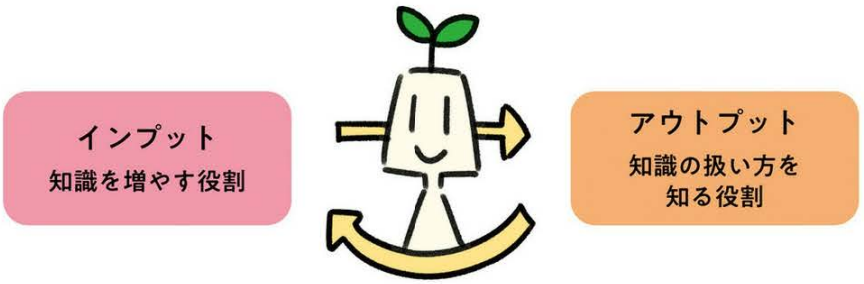
ここまでの章でお伝えしてきたとおり、**イラストはいろいろな知識や技術を組み合わせて描くものです。決して、無から有を作り上げていくものではありません。**

アウトプットの前に知識をインプットしておくことが、絵の上達には欠かせないのです。

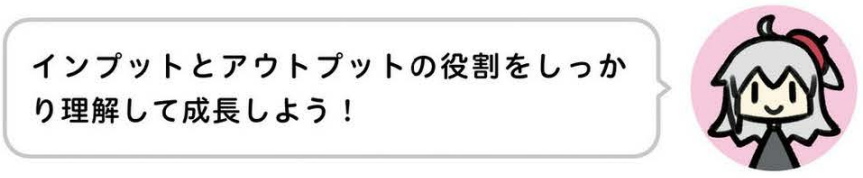
● インプットとアウトプットの役割

ここで紹介したものは極端な例ですが、このようにインプットやアウトプットが偏っていると、なかなか絵が上手くならない人になってしまいます。

インプットは「知識を増やす役割」があり、アウトプットは「知識の扱い方を知る役割」があるのです。



まずは、この２つの役割をしっかり理解しておきましょう！



インプットとアウトプットのバランス

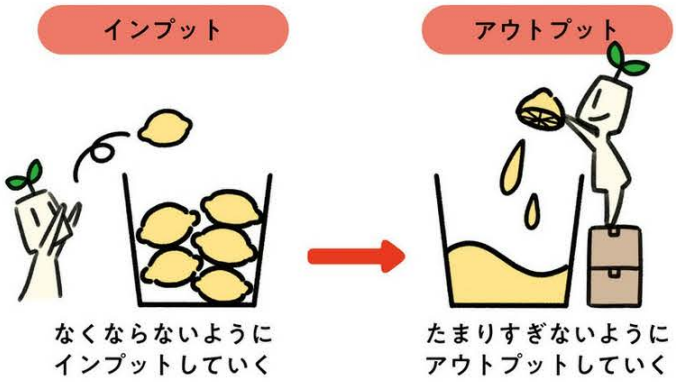
インプットとアウトプットのバランスが悪いと、絵が成長しにくいということをお話ししてきました。では、どういった**バランス**でインプットとアウトプットを行えば絵が成長しやすいのでしょうか？

それは「１：１」です。**「インプットしたら、その分をアウトプットしていく」という、シンプルなバランスがベストです。**

インプットしたらその知識がストックされます。そのストックされた知識がたまりすぎないようにアウトプットしていけば、絵が上手くなっていきます。

わかりやすいたとえ話を用意しました。みなさん、ジュース工場をイメージしてください。

インプットして絵の知識が増えていくことは、フルーツの仕入れに似ています。果汁を搾り出してジュースにすることがアウトプットです。



仕入れたフルーツがなくなってしまったら、ジュース作りじゃなくて仕入れをしないとジュースが作れません。反対に、仕入れたフルーツが山積みになっていたら、仕入れを中止してジュース作りをしないと在庫があふれてしまいます。

これと同じように、知識が足りなくなったらインプット、知識がたまってきたらアウトプットするようにしてください。

このジュースは「**絵が上手くなる魔法のジュース**」だと思ってください。

ジュースの生産量を増やせば、どんどん絵が上手くなります。**インプットとアウトプットの回数を増やして、絵が上手くなる魔法のジュースをたくさん生産していきましょう。**

ではここからは、インプットとアウトプットの回数を効率よく増やす方法を紹介していきましょう。

● インプットは日常的に

インプットの回数を増やすためには、インプットを「勉強」にせず、「日常的」にできるようになりましょう。

プロになっているイラストレーターには「絵の勉強をしたことがない」と言う方がたくさんいます。私もその中の１人です。

だからといって、今まで一度も「アタリの描き方」や「色の塗り方」といった講座を見たことがないわけではありません。絵が上手くなる５つの習慣の中で、自分が気になった講座を見る機会はありました。

それなのになぜ多くのプロが「絵の勉強をしたことがない」と言うかというと、その人にとってそれは勉強ではなかったからです。

ニュースを見る大人はたくさんいますが、ほとんどの人はそれを勉強と思っていないのではないでしょうか。政治や経済、芸能、スポーツなどに興味や関心があるから見ているはずです。絵も同じで、興味や関心を持って調べるのは勉強ではないのです。

より多くの知識をインプットするためには、インプットを勉強とは思わずに行うことが１番だと私は思っています。

新しい技術や知識を得ることによって絵が上手くなる、描きたい絵が描けるようになる。それはとても楽しいことですよね。人間、楽しいことはどんどんやります。

私は、何十年と絵のことを考えて生きてきましたが、それを苦だと思ったことはありませんでした。そして、勉強ではないので、イラストレーターを目指していないときでも継続してやってきました。

あなたが今、この本を勉強だと思って読んでいるのであれば、勉強ではなく趣味の時間だと思うようにしてください。

すでに、この本を趣味感覚で読んでいる人、普段から絵の講座を楽しんで見ている人は、どんどん絵が上手くなるでしょう！

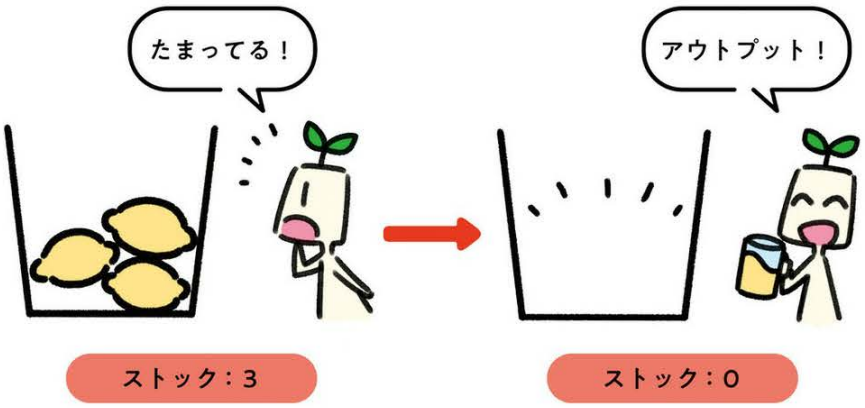
● アウトプットは意識的に

インプットは「日常的」に行うものですが、**アウトプットはその逆で「意識的」に行うことが大切です。**

インプットによって新しい描き方を知ったら、できるだけ早くそれを実践しましょう。

先ほどお伝えしたように、インプットした知識はアウトプットすることでようやく身につけることができます。逆に言えば、アウトプットしないといつまでたっても自分の技術にはならないのです。

なにか新しいことに気づいたら、意識してその知識を使って絵を描くようにしましょう。

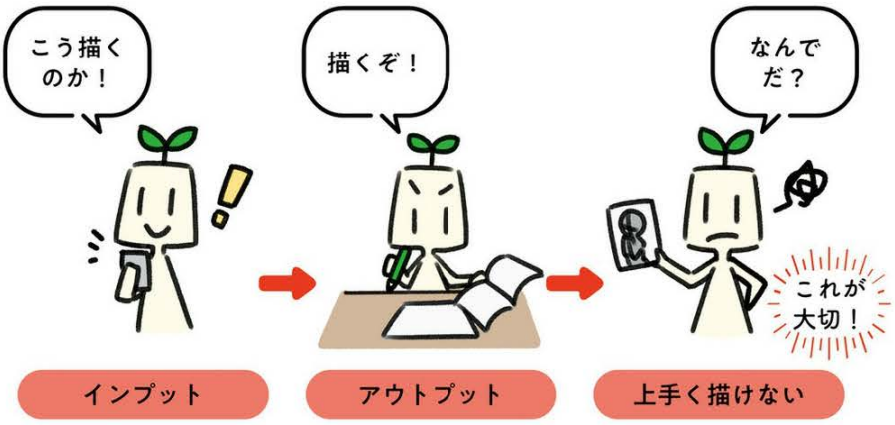


● 浅い知識と深い知識

インプットとアウトプットは、繰り返すことで知識をより深めることができます。

「頭でっかちなインプットさん」の例で紹介した「顔の描き方」のように、描き方の説明を読んで描ける気になったとしても、実際に描いてみると思ったように上手く描けないことがあります。というより、思ったように描けないことのほうが圧倒的に多いです。

このような「インプットした知識が上手く扱えないこと」をアウトプットで確認することは、絵の上達には欠かせません。



たとえば「手の写真をトレスして手を描く方法」を知ったとします。トレスなら誰でも上手に描けそうですよね？

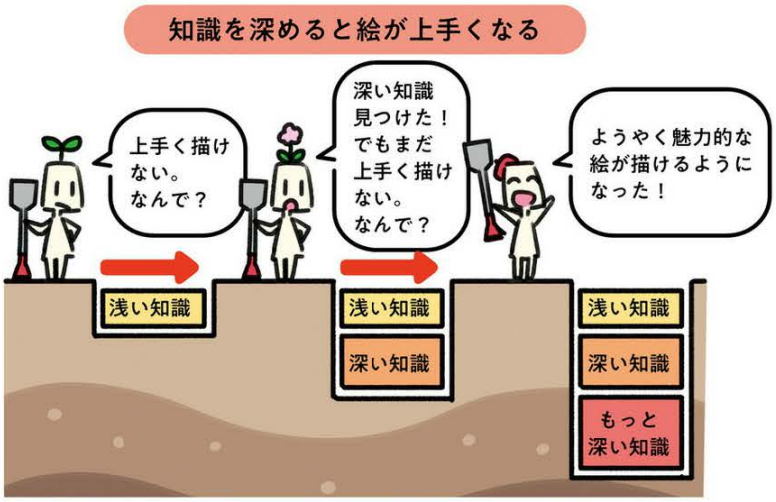
しかし、実際にトレスしてみると、なぜか魅力的な手が描けなかったりします。

この２つはどちらも手の写真をトレスしたものですが、右のほうが魅力的になるように描いています。これらはいったいなにが違うのでしょう？

上手く描けた例では、次のような知識を使っています。

これらは、「手の写真をトレスして手を描く」という「浅い知識」に比べ、「深い知識」になります。そして、さらに深い知識もあります。

知識をどんどん深めていくことで、絵が魅力的になっていくのです。



アウトプットで上手く描けないことがあったら、「なぜ上手く描けないのか」を疑問に持ちます。すると、その疑問が「絵が上手くなる５つの習慣」全体に影響し、深い知識にたどり着けるようになります。

● 最初はアウトプットがおすすめ

これまで「インプットしたらアウトプットすることが大切」と伝えてきましたが、**インプットせずにアウトプットしたほうが効率的に成長できるケース**もあります。それは、**大きな変化をもたらす新しいチャレンジをするときです。**

たとえば、はじめてキャラクターを描くとか、はじめて全身を描くとか、はじめてデジタルイラストを描くとか、はじめて厚塗りをやってみるといったチャレンジです。

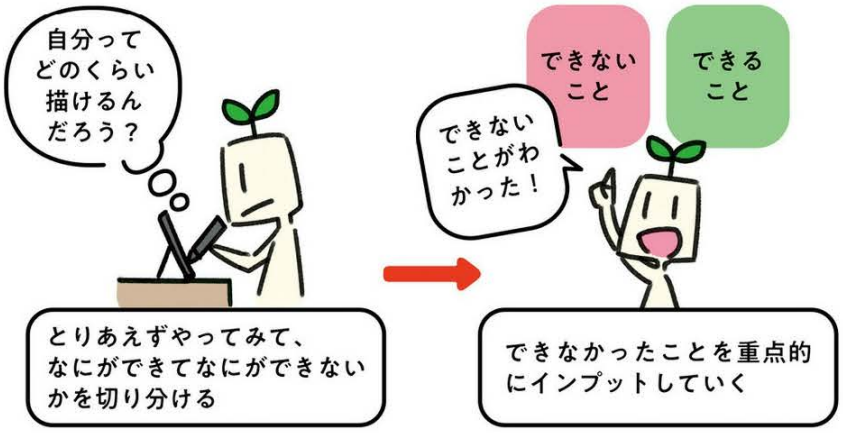
このような、思いっきり新しいことをするときは、とりあえず描いてみたほうが効率よく成長できます。

その理由は、全くやったことがないことは、自分が「なにができて、なにができないのか」すらわかっていないためです。

ところで、学校のテスト勉強をするときの、効率がよい方法を知っていますか？

それは、「**まずなにも見ないで問題を解いてみること**」です。

最初に１回解いてみることで、自分が勉強しなくてもわかっていることと、わかっていないことを切り分けることができます。そうすると、わかっていないことだけに集中して取り組めるため、勉強の効率が格段に上がります。



絵もこれと同じで、まず描いてみて自分が「なにができてなにができないのか」を知ることは、とても役に立ちます。

また、先ほど「上手く描けない」という気づきは深い知識にたどり着く上で重要だとお話ししました。最初の段階でそれに気づくことで、少し深い場所からスタートできるので、スタートダッシュが決められますよ。

「なにができて、なにができないのか」すらわからないときには、まずはアウトプットしてみましょう。

まずはやってみて、自分が「なにができてなにができないのか」を理解する。そしたら「日常的にインプット」「意識的にアウトプット」をしていこう！

Column 04

描きたいものリストを作ろう

インプットとアウトプットは、「描きたいものリスト」を作って管理するのがおすすめです。

「描き方を決める習慣」で決めた新しい描き方や、「目を肥やす習慣」の中で描いてみたくなったもの、「考えて描く習慣」で生まれた新たな課題がありますよね。こういった描きたいものが頭に浮かんだら、忘れないうちに描きたいものリストにメモしておきましょう。

リスト化でインプットされたストックが見える化され、「インプットとアウトプットのバランス習慣」がスムーズに行えるようになります。

＜描きたいものリスト＞

□反射光

□○○ちゃんの
　ファンアート

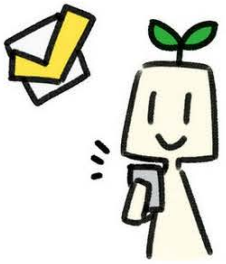
□金属の小物

□躍動感のある絵

描きたいものリストは、「ToDo リスト」で管理するとわかりやすいです。ToDo は「やるべきこと」の意味で、それをリスト化しているものが ToDo リストです。スマホには「ToDo リストアプリ」がたくさんあります。アプリを使えば日常の中でこまめにメモできるので便利ですよ。

描きたいものをリストにしたら、それで満足せずアウトプットすることも忘れないでくださいね。

そして、描きたいものリストがゼロにも山積みにもならないように、バランスよくインプットとアウトプットをしていきましょう。

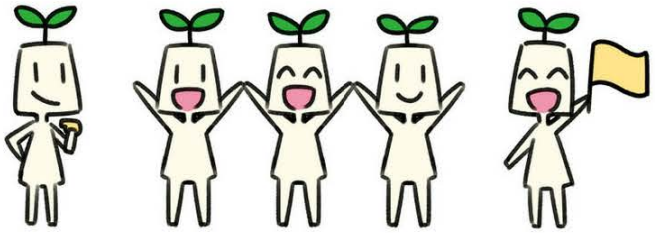


「インプットとアウトプットのバランス習慣」で効率アップ

最後の習慣をお伝えしましたが、いかがでしたか？

「インプットとアウトプットのバランス習慣」は、絵の上達効率をアップさせるとても重要な習慣です。しっかり身につけましょう。

バランスをとるだけでなく、インプットとアウトプットの回数を増やしていけば、さらに上達速度は上がります。バランスと回数の両方を意識していくことが、成長のポイントです。



そして、「絵が上手くなる５つの習慣」は、全ての習慣の相乗効果で絵が上手くなっていくものです。

アウトプットでの失敗経験もまた、他の習慣に影響を与えます。その影響によって、さらに深い知識にたどり着き、より魅力的な絵になっていくことを覚えておいてください。

成長スピードは、絵が上手くなるために重要です。

絵が上手くなるまでに数年だと言われれば、まだ将来の夢や趣味にできる気がしますが、絵が上手くなるまでに数十年だと言われると人生を

懸けた選択になってしまいます。その選択はなかなか難しいですよね。

実際に多くの人が、思っているようなスピードで絵が上手くならず、絵を描くことを諦めてしまっています。

そうならないためにも、ここで学んだことを意識して行動してみてください。**成長スピードが上がり、絵が上手くなる未来が見えてくるはずです！**

これで「５つの習慣」全てを紹介しました。しかし、この「５つの習慣」にはまだお伝えしていない本当の意味があります。

その秘密を知ることで「５つの習慣がなぜ大切なのか」が完璧に理解できます。そして、ただこの本を読んで満足するのではなく、行動に移したくなるはずです。

この話は次の章で説明していきます。

次がいよいよ最終章なので、最後まで一気に読んでしまいましょう！

限られた時間の中で絵が上手くなるためにも、「インプットとアウトプットのバランス習慣」を行って、効率よく成長していこう！

Case

焼まゆるのインプットとアウトプット

インプットは日常の一部にして、なにかインプットしたらどんな方法でもいいから必ずアウトプットするように意識してるよ！

第6章 練習や勉強の危険性

習慣とは別に大切なこと、それは「練習や勉強に頼りすぎない」ことです。絵は芸術なので、技術だけ学んでも上手になりません。まずは５つの習慣を通して「作品作り」や「自己表現」を学び、その上で適切な練習や勉強を行いましょう。

Introduction

「絵が上手くなる５つの習慣」はわかったけど、本当に絵の練習や勉強ってしなくてもいいのかなぁ。

私が絵の練習や勉強をせずに「絵が上手くなる５つの習慣」だけでプロになったのは本当だよ！　だからマストではないかな。

でも「模写をしましょう」とか「クロッキーをしましょう」って言う人も多いよ？

そう、だからマストではないだけなんだよね。

マストではない……ってことはやってもいいってこと？

そのとおり！　最近は、私も少し練習や勉強をするようになったんだ。練習や勉強も、上手く使えば効率よく画力を伸ばせるよ。

だったら練習や勉強もやりまくるぞ！

でもね、実は練習や勉強には危険な面もあるんだ。

危険!?

そうだよ。間違った練習や勉強をしてしまうと、絵が上手くならなくなっちゃうんだ。

それは大変だ！　どうしたらいいか教えてよ！

まかせて！

練習や勉強は必須ではない

本書では練習や勉強ではない「習慣」だけを伝えてきました。

その理由は、絵が上手くなる上で「**練習や勉強は必須ではない**」からです。

私は、プロになるまで絵の練習や勉強をせずに、「絵が上手くなる５つの習慣」としてお伝えしたことだけをやってきています。また、私以外にも、絵の練習や勉強をせずにプロになった人がたくさんいます。

このことから、**練習や勉強は、絵が上手くなる上で必須ではないのは確かです。**

絵が上手くなるために必須なことは、練習や勉強とは別にあります。それが、本書で伝えてきた「絵が上手くなる５つの習慣」なのです。

練習や勉強だけでは、絵が上手くなるというゴールにはたどり着けません。

だから、練習や勉強ではなく「絵が上手くなる５つの習慣」で伝えてきたことを、最優先で行ってください。

なぜ練習や勉強だけで絵が上手くならないのかは、この章で詳しく説明します。

「練習や勉強に効果がない」と言っているわけではありません。

私は、プロになったときにはじめて絵と本気で向き合い、絵の練習や勉強をしてみました。それにより、身についた技術があるのも事実です。

練習や勉強にも効果はあります。「絵が上手くなる５つの習慣」と上手く組み合わせて、練習や勉強を行うとよいでしょう。

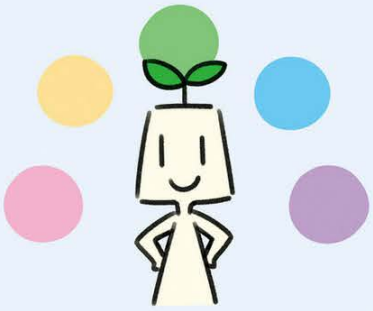
しかし、練習や勉強には、絵の上達の妨げとなりうる「危険性」があります。特に、「絵が上手くなる５つの習慣」をまだあまり行っていない人は、その危険度が高いです。

絵の練習や勉強の危険性についても、この章で詳しくお話しします。その上で、練習や勉強をどのように行えば効果があるのかもお伝えします。

無意味な練習や勉強をせずに、効率よく絵が上手くなることを目指していきましょう！

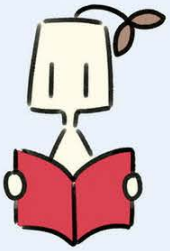
絵が上手くなる人

5つの習慣を行いながら必要になったら練習や勉強をする



絵が上手くならない人

練習や勉強しかしない



練習や勉強はとっても危険！　世の中には、練習や勉強ばかりやっていて絵が上手くならない人がたくさんいるんだ。

絵が上手くなりたければ、「絵が上手くなる5つの習慣」を実施しながら、必要に応じて練習や勉強を適切に行うことがとっても大切！

この章では、なぜ練習や勉強だけでは絵が上手くならないのか、そして、どういうときに練習や勉強をしたら効果的なのかを詳しく説明していくよ！

なぜ練習や勉強だけでは絵が上手くならないのか

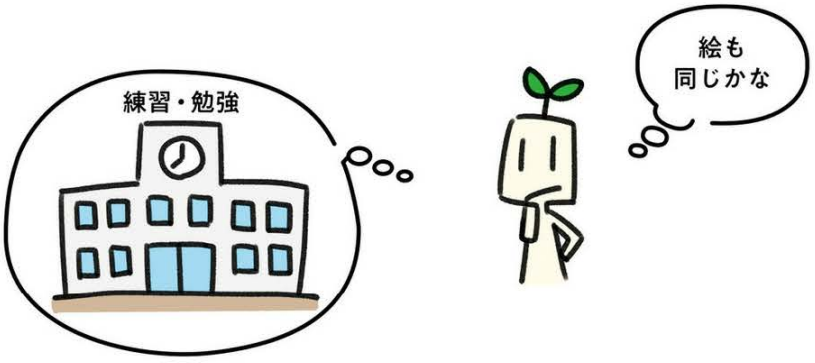
はじめて絵を描くときに「なにからはじめたらよいかわからない」と言って、教材どおりに絵を学ぼうとする人がたくさんいます。線や丸を描く練習をしたり、アタリからキャラクターを描く方法を学んだりというような内容です。

これは、**「練習や勉強をしていれば絵が上手くなれる」と勘違いしている典型的なパターンです。**

この勘違いは、なぜ起こってしまうのでしょうか？

それは、今まで学校などでそのように教えられ続けてきたからだと思います。

学校でなにかを学ぶときは、教科書や問題集を使って練習や勉強をしてきました。そのため、絵も同じように「教材を使って１つずつ学んでいけばできるようになる」と考えてしまうのは自然なことです。

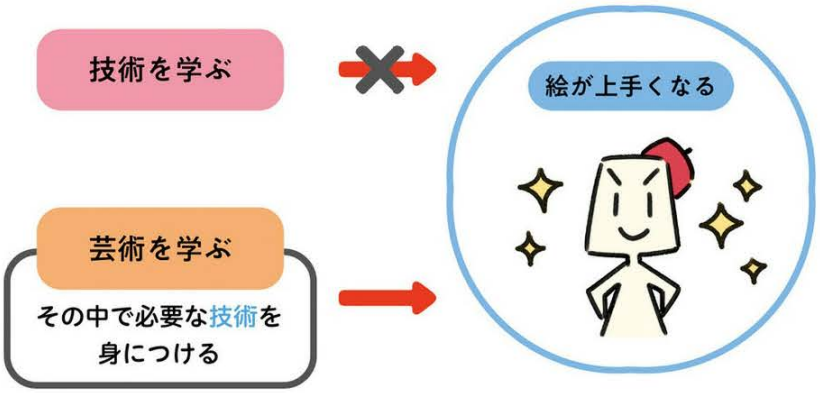


しかし、教材に書いてある技術を全て叩き込んでも、残念ながら絵は上手くなりません。なぜなら、**絵は「技術」ではなく「芸術」だからです。**このことを理解していないと、絶対にどこかで行き詰まってしまいます。

絵が上手くなるために最初にやるべきことは、「技術を学ぶ」ことではなく「芸術を学ぶ」ことです。

絵における「芸術を学ぶ」とは、なにかしらを表現する「作品作り」を学ぶことです。

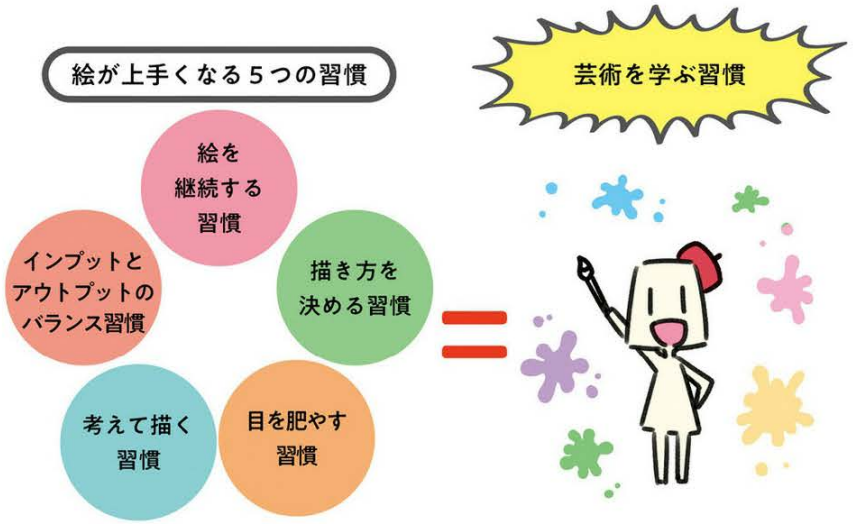
「技術」は「作品作り」というベースの上に成り立つ、補助的なものでしかありません。芸術を学ぶ中で、表現のために必要な技術を身につけましょう。

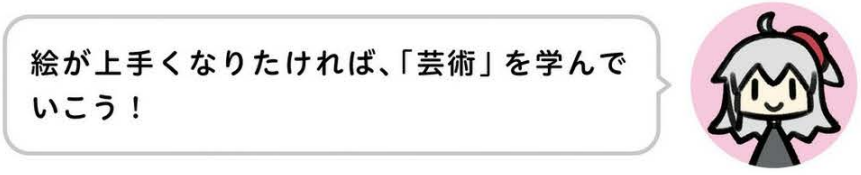


芸術を学ぶためにやるべきこと、それが本書でお話ししてきた「絵が上手くなる５つの習慣」なのです。

「絵が上手くなる５つの習慣」の中には、作品作りのノウハウがたくさん詰まっています。そして、作品を作りながら技術も身につけられるようになっています。

「絵が上手くなる５つの習慣」で、「芸術」を学びながら、「技術」も習得していきましょう。

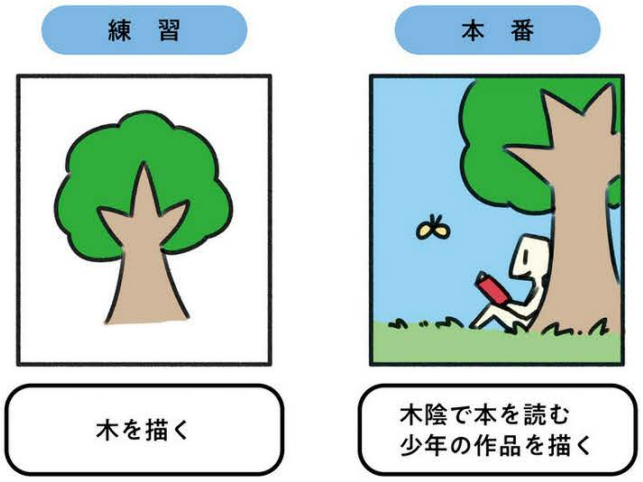




「練習」ではなく「本番」をしよう

私は、普段から「**練習ではなく本番をしましょう**」と言っています。「**練習**」とは作品とは別に絵を描く作業です。「**本番**」とは作品作りを指します。

はじめて木を描く場合の「練習」と「本番」は、下の図のような違いです。



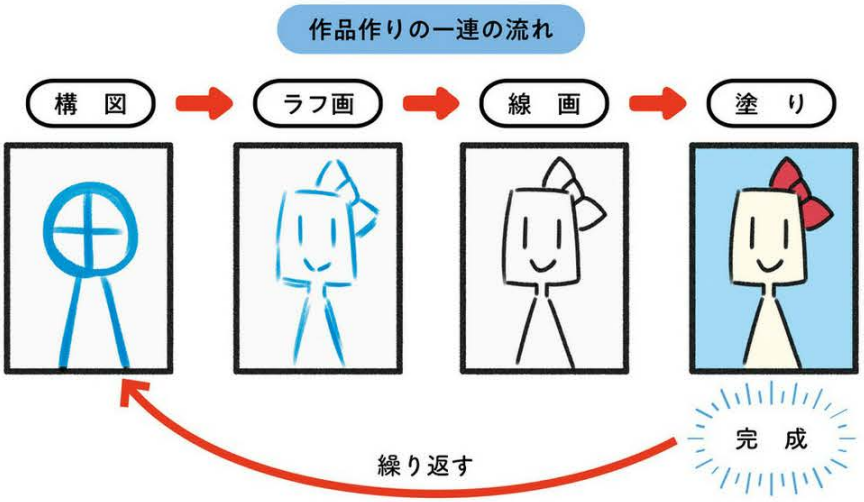
練習の問題点は、成果物の品質の偏りにあります。本番と比べると、丁寧さや描き込み量に差が出てしまいます。

また、練習は作業内容も偏りがちです。ラフスケッチばかりになったり、色を塗らないこともよくあります。

対して、本番とは自分の作品としての絵、誰かに見せる絵、コンテスト用の絵、ポートフォリオ用の絵、仕事の絵などを描くことです。そのような絵であれば、作品としてしっかり細部まで描き上げますよね。これが作品作りを学ぶ上で、とても大事なことです。

あなたが上手に描きたいものはラフスケッチや雑な絵ですか？　そうではないですよね。上手な作品を描けるようになりたいはずです。

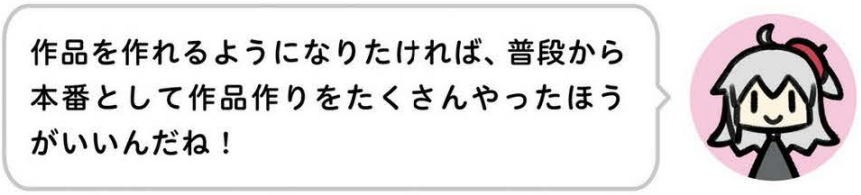
それならば、しっかり作品を描き上げていく経験を、１番に積み重ねていくべきなのです。



もし、「練習しないと描けるようにならない」と思っているのであれば、「考えて描く習慣」を思い出してみてください。

先ほどの木であれば、練習でも本番でも、木の資料を見たり、木の描き方を見ながら描いたりすることは変わりません。それならば、本番として描いたほうが、木の描き方をしっかり習得することができます。

特に最初のうちは、絵を描く全体のスキルがまだ足りません。「絵が上手くなる５つの習慣」の中で、本番として「作品作りの一連の流れ」を繰り返していきましょう。



Column 05

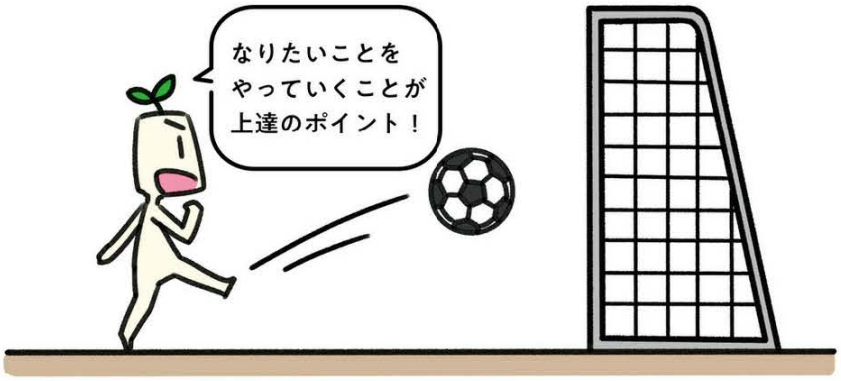
デジタル環境がない場合

本書を読んでいる方の多くは、デジタルイラストレーターになりたいと考えていると思います。しかし、中にはデジタル環境が整っていない方もいるはずなので、デジタル環境がない場合の注意点をお伝えします。

デジタル環境がある方、また、アナログイラストレーターとして活躍したい方は、このコラムは飛ばしてください。

「練習ではなく本番をしましょう」と言いましたが、**将来デジタルイラストが上手くなりたいのであれば「アナログイラストを完成させること」はあまり意味がありません。デジタルイラストとアナログイラストは別物です。**

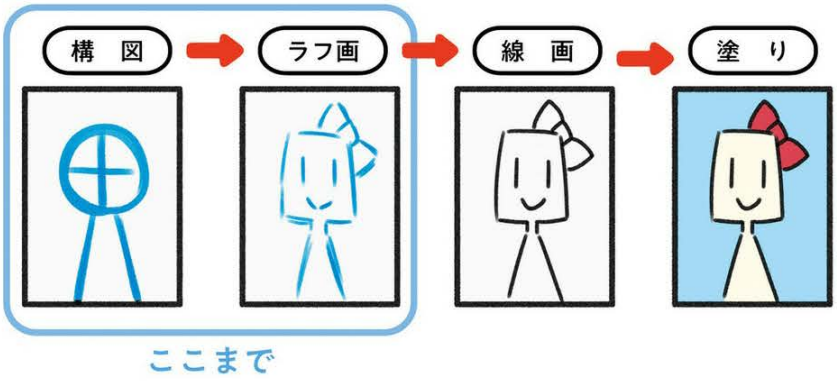
デジタルイラストを描けるようになりたい人がアナログイラストを描くのは、サッカー選手になりたいのに野球をやっているようなものです。野球をずっとやって上手になったとしても、ほとんどの技術はサッカーでは無駄です。あたりまえですが、サッカー選手になりたいのであれば、サッカーをやるのが１番の近道なのです。



デジタルイラストレーターを目指している人は、早い段階でデジタル環境を手に入れてください。

しかし、お金や家庭の事情で、デジタル環境がどうしても手に入れられない場合もあると思います。そんなときは、**アナログとデジタルで共通している作業**を行っていきましょう。

おすすめなのは「**ラフ画**」までを描く作業です。これならアナログとデジタルで大きな違いがありません。



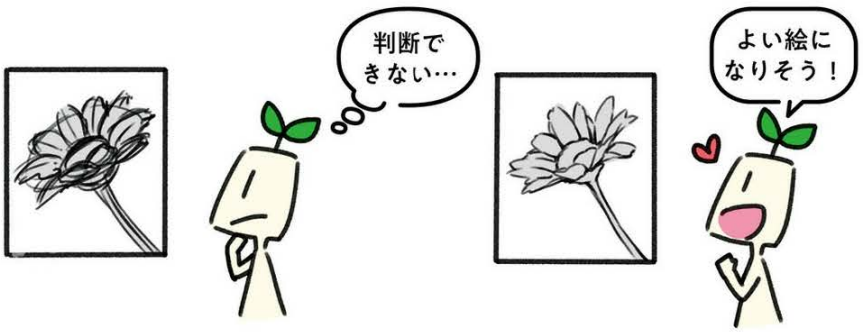
アナログでのラフ画作業を未来に役立てるためには、「**きれいなラフ画**」を描くようにしてください。

絵を描いていると、ラフ画ではよい絵だったのに、完成したら微妙になることがよくあります。

人間の目というのは高性能で、雑なラフ画を見たときに都合よく脳内補正し、上手い絵に見てしまうと言われています。ラフ画段階では、その絵を正しく評価することが難しいのです。

迷い線の少ないきれいなラフ画であれば、このような脳内補正を減らせます。ラフ画の段階で上手く描けているかを正しく判断できるのです。

「完成させたときに上手な絵になるラフ画」を描けるようになっておくためにも、普段からラフ画はきれいに描くよう心がけましょう。



練習や勉強の危険性

芸術をしっかり学びながらであれば、練習や勉強を行って技術を習得してもよいでしょう。

しかし、最初にお伝えしたとおり、「絵が上手くなる５つの習慣」をまだあまり行っていない人が練習や勉強を行うのは危険です。その理由を３つ紹介します。

● 継続の妨げになる

危険な理由は、**継続の妨げになる**からです。

「絵を継続する習慣」でお伝えしたように、絵が上手くなるには長期間絵を描き続けることが必要不可欠です。絵を好きになって、楽しみながら描く。それが、絵を長続きさせるための秘訣です。

しかし、練習や勉強はあまり楽しいものではありません。**そのため、絵を描くことがあたりまえになっていないうちにはじめてしまうと、途中で挫折してしまう可能性があり危険です。**「絵が上手くなる５つの習慣」をある程度続けて、まずは絵を描くことをあたりまえにしましょう。

● 成長が遅くなる

成長が遅くなることも、危険な理由の１つです。

最初のうちに学べる技術は、絵を少し描いていれば自然と身につくものばかりです。そんな基本的な技術を「○○の描き方、次は○○の描き方……」とひとつひとつ学んでいると、楽しくたくさん絵を描いている人に置いていかれてしまう危険性があるのです。

私は以前、管弦楽部に所属していたのですが、部員を短期間で急成長させる先生の指導法がまさにこれでした。

先生は、夏にはじまる大会までに、全く楽器を演奏できない新入部員たちをまともに演奏できるようにさせないといけません。こんな状況で新入部員たちは最初になにを教わると思いますか？

やはり、音楽の基礎である楽譜の読み方でしょうか？　それとも「ドーレーミー」と綺麗に音を出すための基礎練習でしょうか？　いいえ、違います。なんと、いきなり大会用の曲を演奏させられるのです。

もちろん、最初からまともな音が出せるわけがありません。それでも先生の指導のもと、とにかくその曲を演奏し続けたのです。すると、気づいたときには上手く演奏できるようになっていました。そして、私の部は、日本一になって文部科学大臣賞をいただいたのです！

「習うより慣れろ」ということわざがありますが、とにかくやってみたほうが早いということは、世の中にたくさんあります。絵もそのうちの１つです。最初のうちは「絵が上手くなる５つの習慣」の中で、とにかく絵を描きましょう。そのほうが、多くのことを短時間で学べます。

● 効率が悪くなる

３つめの理由は、**効率が悪くなる**からです。その原因は「**目的がないこと**」と「**経験が足りないこと**」にあります。

人は、目的があると吸収力がアップします。

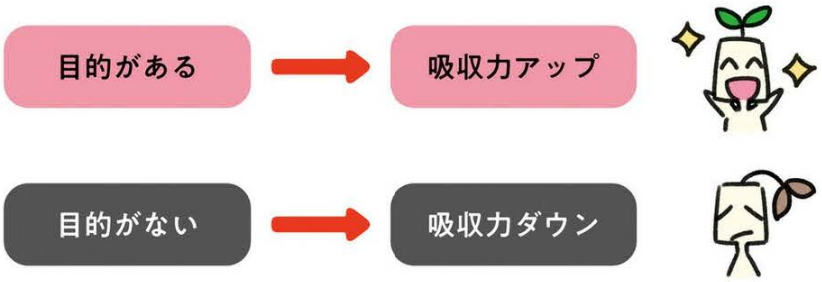
たとえば、突然先生に「明日までに英語の挨拶を覚えてきてください」と言われてもあまり乗り気になりませんが、「明日、学校に留学生がくるので、生徒代表として挨拶してもらいます。そのために英語の挨拶を覚えてきてください」と言われれば、必死に覚えようとする人が多いのではないでしょうか？

それは、「明日の代表挨拶で失敗したくない」という目的ができたからです。目的があればやる気がでますよね。このやる気が吸収力アップに繋がり、効率がよくなるのです。

絵の練習も同じなので、目的を作ってから取り組みましょう。

「絵が上手くなりたい」という大きな目的はあると思いますが、ここで必要なのは具体的な目的です。

はじめのうちは具体的な目的が少ないことが多く、練習や勉強の効率が悪くなりがちです。**それぞれの技術を学ぶなら、絵を描いていく中で「その技術を学びたい」という強い思いが生まれてからのほうが吸収できるのです。**



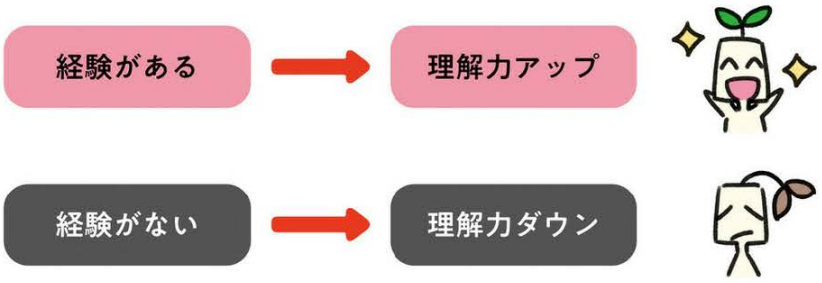
次に、経験が足りないと効率が悪くなる原因を見ていきましょう。

世の中には、経験があるから理解できることもあります。

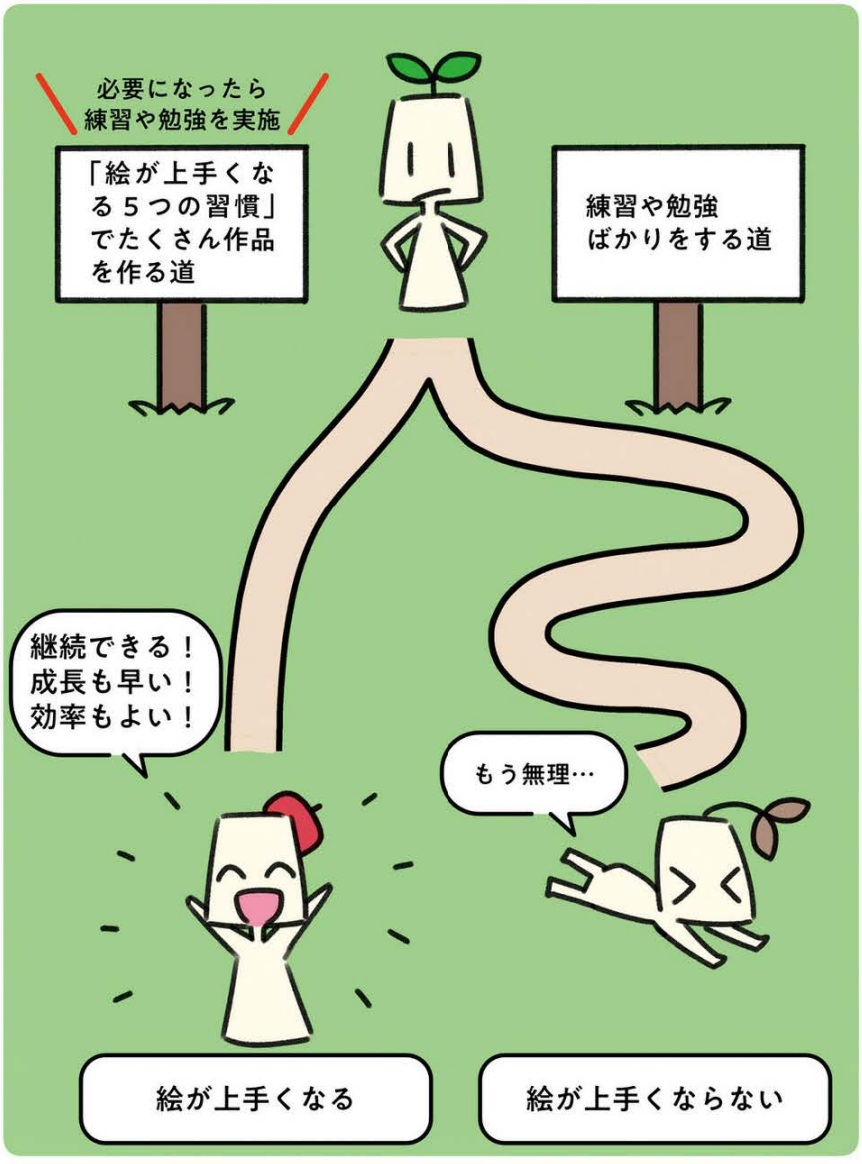
たとえば、クレーム対応のノウハウとして「お客様の気持ちを理解し、まずは不快にさせたことを謝罪しましょう」と書いてあっても、接客経験がないと「まずは謝罪したらいいのか」というように表面的な部分しか理解できません。しかし、接客で実際にクレームを言われた経験があれば、「あのときのクレームには、こうやって謝罪すればよかったのか」とより具体的に考えられます。

具体的な経験があってこそ、その教えをしっかり理解できます。自分が困った経験のない状態でやっても、効率が悪いのです。

ある程度の経験を積んでから練習や勉強をしたほうがよいでしょう。



「目的」や「経験」は、「絵が上手くなる５つの習慣」を行えば自然と見つかります。それから必要に応じて、練習や勉強を行うほうがよいでしょう。



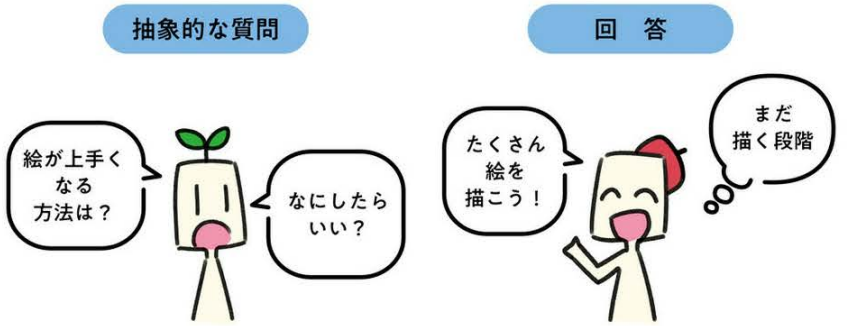
●「絵をたくさん描けばよい」というアドバイス

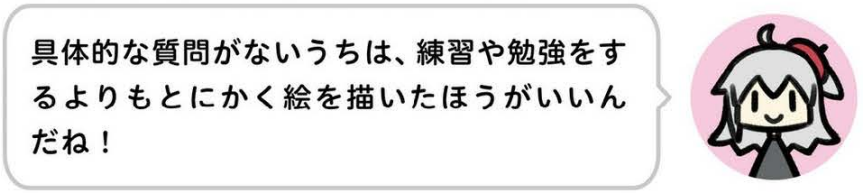
多くのプロが「絵が上手くなる方法」を質問されたときに、「絵をたくさん描けばよい」と答えます。これに対し「冷たい」という人がいますが、**「絵をたくさん描けばよい」というのは的確なアドバイスです。**

絵をそれなりに描いていたら、目的や経験からもっと具体的な質問が出てくるはずです。それなのに、「絵が上手くなる方法」といった抽象的な質問をしている時点で、その人は「まず絵をたくさん描くべき最初の段階」にいるのだと判断できます。

お伝えしてきたとおり、そのような段階の人が練習や勉強をすることは危険だらけです。だから、そのようなアドバイスをするのです。

具体的な質問が浮かばないうちは、とにかく「絵が上手くなる５つの習慣」で、絵をたくさん描きましょう。





効果がある練習や勉強

「絵が上手くなる５つの習慣」をある程度行えば、危険が減り、練習や勉強にも効果が出るようになります。練習や勉強を上手く使えば、より効率的に学べることもあるので、やる気のある方はぜひやってみてください。

ここでは、練習方法や勉強方法を紹介しますが、その前に「目的」と「手段」の関係を理解しましょう。

先ほど「目的がないと練習や勉強の効率が悪くなる話」をしましたね。具体的な目的があれば練習や勉強をしても大丈夫ですが、このとき、目的にあわせて「適切な練習方法や勉強方法」を選ばなくてはいけません。

練習や勉強というのは「手段」です。「手段」は「目的」にあわせて使うことで、はじめて効果があります。

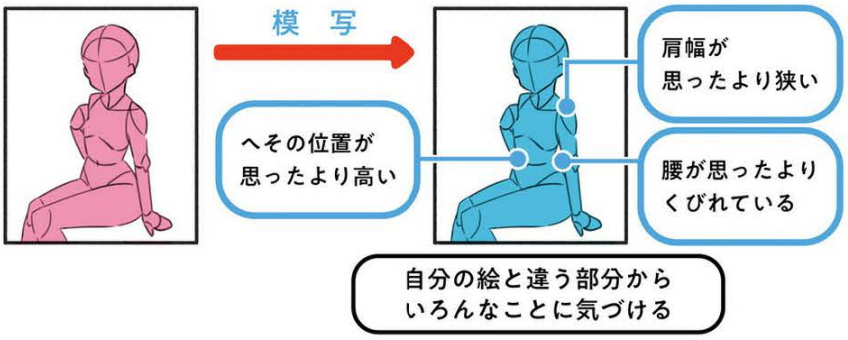
絵を描いていく中で、「○○が上手く描けない」とか「○○が苦手」といった明確な課題が出てきたら、それを解決できる練習や勉強を行うのが上達の鍵です！

目的別に「私が実際にやってみて効果があった練習方法や勉強方法」を紹介するので、あなたの目的にあわせて活用してください。

● 模写練習

目的 様々な悩みを解決したい

「**模写練習**」は、描きたいイラストを見ながら同じように真似て描く練習方法です。



模写練習は、ほとんどの悩みの解決に役立ちます。

たとえば「影の描き方がわからない」のであれば、理想の影を描いているイラストを模写しましょう。そして、自分の描く影との、色の違い、付け方の違い、塗り方の違いなどを見つけます。それが「影の描き方」の答えになるはずです。

ただし、**目的なく模写をやってしまうと、ただ模写が上手くなるだけです。模写はできるけど、自分の絵は描けない人になってしまいます。**

あなたが模写マスターになりたいのであれば、それでも構いませんが、そうでなければ、目的ができてから模写をしましょう。

私は、模写練習のことを「**模写研究**」と呼んでいます。

「素敵だと思う絵がなぜ素敵なのか」がわからないときに、その秘密を探るために行うからです。

上手な人の絵を研究して、新しい発見をする。これこそが模写の醍醐味です。研究の意識で模写を行いましょう。

● 人物クロッキー

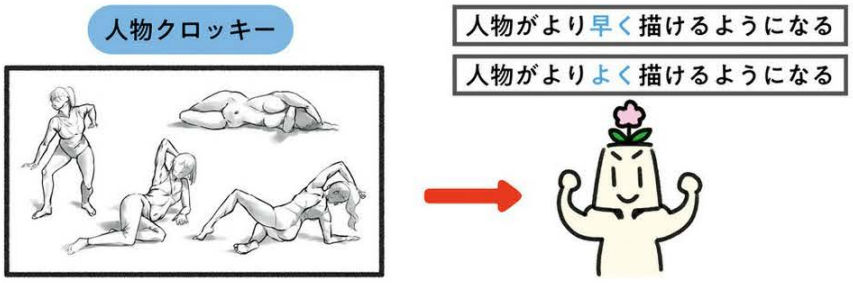
目的 人物を早く、または、上手く描けるようになりたい

「人物クロッキー」は、人物を見ながら短時間でそのポーズの絵を描く練習方法です。人物以外のイラストを描く場合は、対応したクロッキーを行います。

キャラクターイラストで「体を描くこと」は、初心者にとっての大きなハードルです。苦手意識を持っている方も多いのではないでしょうか？　私もその内の１人でした。

しかし、人物クロッキーをしたらその苦手意識が減り、体を描くスピードが上がりました。また、私の行った人物クロッキーは人の写真を見て描くものだったので、人体の知識やポーズのレパートリーも増やすことができました。

人物クロッキーは、「体を描くという大きなハードル」を飛び越えるきっかけになるのです。



しかし、体が全く描けないレベルで行うのはおすすめしません。

人物クロッキーは「人物を描けるようになる」というより、「人物をより早く描けるようになる」「人物をよりよく描けるようになる」という効果が大きいです。

クロッキーの効果はランニングの効果に似ています。毎日続けることで、速く走れるようになったり、筋力・体力がついたりするようなイメージです。

人物を全く描けない人が人物クロッキーをするのは、歩けない人がいきなりランニングをはじめるような無謀な行為です。このような状態では、なんとなく形を描くだけで手一杯になってしまい、クロッキーの恩恵を受けにくいのです。

「絵が上手くなる５つの習慣」を通して、最低でも「簡単な全身」くらいは描けるようになってから、人物クロッキーを行うことをおすすめします。

● 教材の活用

目的　〇〇の描き方、または、ツールの使い方がわからない

「考えて描く習慣」でもお話ししましたが、「〇〇の描き方がわからない」場合は、「イラスト教本」や「ネットのお絵描き講座」などの「教材」を使うのがおすすめです。

お絵描きソフトなどの「ツールの使い方がわからない」場合にも、活用するとよいでしょう。

このような教材からは、手っ取り早くコツを掴むことができます。また、「プロがどのような工程や観点で絵を描いているか」を知るきっかけになることもあります。困ったときは、教材を使ってみましょう。

教材で勉強するときは、むやみやたらに手を付けてはいけません。使用する予定がある内容を学ぶようにしましょう。

私は何十年も絵を描いていますが、教材から得られる知識のほとんどはまだ活用の機会がありません。

「男女の描き分け方」を見て女性の描き方を学んでも、あなたが男性キャラクターばかり描くのであれば意味がありません。いつか役に立つかもしれませんが、その機会が訪れるまでにほとんど忘れてしまうでしょう。

時間を無駄にしないためにも、使用する知識から学んでいくことが大切です。

教材を効率よく活用するには、勉強として使わないことがポイントです。「考えて描く習慣」で紹介したように、資料の１つとして活用していきましょう。

練習や勉強は「手段」だから、「目的」にあわせて選ぼう！

時間は有限であることを忘れないで

本書の中で、効率について何回か言及していますね。
時間は有限だからこそ、効率は大切です。

一から絵の練習や勉強をやっていく。それでも成長はしますが、その間も時間はどんどん過ぎていきます。

限りある時間の中で絵が上手くなるためには、効率を意識していかなければいけません。

状況や目的にあわせて、自分の行動をしっかり考えましょう。

この本を最後まで読んだあなたなら、「絵が上手くなるには、どういうときに、なにをしたらよいのか」を、すでにわかっているはずです。今の自分にベストな行動を、早速行っていきましょう。今この瞬間も、時間は刻一刻と過ぎています。

そして、絵を描いていく中で「最近成長しない」と思ったら、この本をまた読んでみてください。伝えたとおり、経験があってこそ理解できることもあります。本書には、「絵が上手くなるには、どういうときに、なにをしたらよいのか」が全て書かれているので、あらためて読み返すことで解決方法が見つかるはずです。

時間は有限だから、効率よく学んでいかないとね！　なにが効率よいかは、この本を読んだあなたならきっとわかるはず！

イラストレーター人生は楽しい！

練習や勉強についてのお話は以上になります。

私がなぜ、本書で「練習や勉強」ではなく「習慣」を伝えることにしたのか。それが、この章で述べてきたことなのです。

絵をはじめるときに、多くの人が練習や勉強から入ってしまいます。しかし、それだと絵が楽しめず、成長も遅くなりよいことがありません。なにより、「作品作り」や「自己表現」といった、絵の本質である「芸術」から外れてしまいます。

しかし、絵に関する本は技法書に偏っています。これも初心者が練習や勉強からはじめてしまう原因になっていると感じていました。

この本の目的は、**絵の本質をあなたに気づいてもらうことです。絵の本質である「芸術」を、「絵が上手くなる５つの習慣」を通して学んでください。**

初心者のうちは「とにかく絵を描くこと」からはじめましょう。

この話をすると「絵が描けないのにどうやって絵を描くんだよ」と言われることがありますが、子供の頃を思い出してみてください。お花やウサギさん、車や飛行機など、好きなものをお絵描きしたと思います。そのとき、教材を見ながら手順どおりに描いたわけではないですよね。子供の頃は練習や勉強なんかしなくても、絵が描けていたのです。絵を描くってことは、それでいいんです！

なにを描いたらよいかわからなければ、最初は好きなキャラクターを見様見真似で描いてみましょう。

模写ではなく、「描きたい」と思ったように描くことが大切です。「かわいい」「かっこいい」「このキャラ好き」、そんな気持ちで自由に描いてみてください。ポーズや表情を変えたくなったら変えちゃいましょう。それがあなたの表現のはじまり、**イラストレーター人生**のはじまりです。

イラストレーター人生がはじまったら、あとは「絵が上手くなる５つの習慣」を続けていけば自然と絵が上手くなります。

でも、あまり根を詰めないでください。私は本業イラストレーターになるまで全然絵を頑張っていません。絵を描いていない時期もありました。それでも「絵が好き」「絵が描きたい」、その気持ちはいつまでもなくなりませんでした。だからこそ、今の自分があるのです。

絵が上手くなりたければ、これだけは忘れないでください。
絵を描くって、とっても楽しいことなんです！

Column 06

さらなる高みへ

「絵が上手くなる５つの習慣」は、私がプロイラストレーターになるまでに培ったノウハウの集大成です。

これまで私は、練習や勉強といった辛い努力はせずに、絵を楽しむことばかりをしてきました。それが結果的に、本書に書いた内容の実行に繋がり、プロになれるほど絵が上手くなったのです。

しかし、私はまだプロになったばかりです。ここから先「**さらなる高み**」を目指すのであれば、練習や勉強をする必要があるかもしれません。だから、これからは努力を惜しまず、練習や勉強にも取り組んでいきたいです。

この努力は、「さらなる高み」を目指す過程で、自分のできないことや、自分の知らないことを学び、表現の幅を広げるためのものです。その土台となる表現は、練習や勉強だけでは学べません。絵が上手くなりたければ、この順番を間違えないでください。

大切なのは練習や勉強だけじゃない！

「絵が上手くなる５つの習慣」で、まずは絵を描く上で１番大切なことを学んでください。絵が上手くなったら、次はさらなる高みを一緒に目指していきましょう！　絵にゴールはないのですから。

特別インタビュー

神絵師に聞いてみた！

あなたの絵が上手くなる習慣は？

今イラストレーターとして
大活躍する4名の方に、
焼まゆるが突撃インタビュー！
その人それぞれの
「絵が上手くなる習慣」を聞いてみます。
ぜひ、みなさんも
参考にしてみてくださいね。

かかげ

Profile

ホロライブ６期生「鷹嶺ルイ」キャラクターデザイン、ソーシャルゲーム「エバーテイル」「ファイアーエムブレム ヒーローズ」キャラクターデザイン、ライトノベル『「攻略本」を駆使する最強の魔法使い』挿絵などを担当するイラストレーター。

Twitter：@kakage0904

『異世界城主、奮闘中！～ガチャ姫率いて、目指すは最強の軍勢～』／KADOKAWA

かかげさんは絵の練習について、どう思いますか？

絵の練習とかなんていらない。**絵をとにかく描くことが大切！**
絵の練習なんて俺したことないもん。

なんと!!

「この絵描こう」「このキャラクター描こう」「お仕事でこのキャラクターきたから、よし、このキャラクター描くためには調べなきゃいけないな。はい、調べよー」そんなんしかやってない。
絵の練習ってなに？　描く度に調べたらよいだけの話。

絵の仕事してたときがめちゃくちゃ成長したって聞いてますけど、何年間月何枚くらい絵の仕事をやってたんでしたっけ？

５年間月に４キャラ～５キャラ。多いときで８キャラくらい描

いてた。
ソシャゲの仕事が多かったんだけど、当時は１キャラといっても進化差分とかがあたりまえで、３枚セットで１キャラだったから実質毎月15枚。**ラフとかも含めたら月に何枚描いてたかわからない。**
キャラも背景も、得意不得意とか関係なく何でも描いた。

それはすごい！　仕事絵は背景やら装飾やら大変なのに尊敬します！
かかげさんは、仕事で多くのことを学び絵が上手くなったんですね！
貴重なお話ありがとうございました！

関連する習慣

仕事の中で成長する習慣はこちら！

➡ p46　自分を追い込む
➡ p219　「練習」ではなく「本番」をしよう

調べながら描く習慣はこちら！

➡ p146　問題を解く前に対策を立てる
➡ p153　考えて描く手順② 問題を解く

karory

Profile

イラストレーター。一目で見た人の心をひきつける、恋してもらえるをテーマにキャラクターを描く。主に男性向け萌系イラストを手掛けており、電撃萌王の表紙や連載、コミックマーケット公式グッズイラスト、美少女ゲーム原画、ラノベ挿絵、VTuberキャラクターデザインなどを担当、最近では日本各地でのイラスト展開催や、世界でのイベントなど、精力的に活動をしている。

Twitter：@karory
HP：https://karory.net/

karoryさんはどのようにイラストレーターになったんですか？

私は少女漫画が大好きで、中学生の頃からイラストを描いていました。
そのままイラストを描き続けてきて、**趣味でネットにファンアートをアップするようになったら、突然ゲーム原画の仕事の話がきて運よくプロデビューできました。**

最初からゲーム原画!?　すごいですね。
どうしてイラストレーターになろうと思ったんですか？

実は私、朝起きるのが苦手で（笑）。それで好きなことやって家で暮らすにはどうしたらいいかなって考えたらイラストレーターかなって（笑）

たしかにフリーのイラストレーターなら、家で自由な時間に働

けることが多いですもんね！
karoryさんはイラストレーターを目指す上で、どうやって絵を身につけてきましたか？

とにかく人気になろうと頑張ってたときは、ジャンルを問わず絵の仕事をたくさん受けてました。それと、同人活動をやっていたんですが、２ヶ月に１冊フルカラーの同人誌を描いてた時期もありました！

２ヶ月に１冊フルカラーはすごい……karoryさんは目標のためにとても頑張ったんですね！
少し話は変わりますが、karoryさんはイラスト制作でツールを上手く使っている印象ですが、どのように絵を描いているのでしょうか？

3Dデッサン人形をよく使っています！　ライティングの参考にもなるので便利なんです。
手については、個性の表現や視線誘導で重要なパーツなので、自分の手を写真にとって資料にしたりしています。

手の動きは複雑ですからね。

他にもCLIP STUDIO PAINT（お絵描きソフト）の素材は活用しまくってますよ。

貴重なお話ありがとうございます！
最後に、イラスト制作で心がけていることなどがあったら聞かせてください！

そうですね、流行の波に置いていかれないように日々研究しつつ、その中でも自分の個性にあったキャラクターづくりで、見ている人が感動してくれるような作品づくりを心がけています。とにかく精力的に頑張っていきたいですね！

karoryさんはとても絵が上手いのにさらに進化し続けているのは、常にそのようなことを心がけているからなんですね！

あ、でも体には気をつけていかないとですね（笑）。運動大切！

健康も活動も頑張るkaroryさん素敵です！　これからのご活躍も楽しみにしています！

関連する習慣

ニーズに置いていかれないための習慣はこちら！

➡ p104　描き方は習慣的に見直そう

ツールの活用に関する習慣はこちら！

➡ p159　便利な素材や技法は最大限活用しよう

さくしゃ2

Profile

和とストリートファッションの折衷をテーマに創作活動を展開する新進気鋭のイラストレーター。読み方は「さくしゃ 2（に）」。ライトノベルやソーシャルゲーム、VTuber 等様々なキャラクターデザインを中心に、グッズやアパレルのデザインも手がけている。

Twitter：@sakusya2honda
Instagram：@sakusya2

さくしゃ２さんは、いつも世界観あふれるイラストを描かれている印象ですが、人気になるまではどのようなことをやってきたんですか？

オリジナルをメインに、とにかく好きなものを描き続けてきた感じですね。

練習や勉強とかってされてきましたか？

最近では１日に15 ～ 30分くらいクロッキーをやったりしますが、前は全然やってなかったですね。

これまでの道のりはどのようなものだったのでしょうか。

実は絵にのめり込んだ動機が不純でして（笑）
昔アニメーションを投稿するサイトで活動していたんですが、

そこのランキングで自分より上のランキングにいる人たちが許せなくて、それでいろいろと模索しながらやってたんですよ。
その結果、多くの人に作品を見てもらえるようにはなったんですが……。実はその後プライベートが忙しくて、全く絵が描けなかった時期があるんですよ。

そんな時期があったんですか！

そうなんです。そしたら絵が描けなかったのも辛かったし、先ほどのサイトの人たちもどんどん有名になっていくのを見て……。
そこではじめて「私、絵を描かなきゃ死んじゃうんだ」ってことに気づいたんです。絵を描く使命感に駆られました！（笑）
そこからとにかくたくさん絵を描いてきて今に至ります。

負けず嫌いから絵への思いに気づいて、今のさくしゃ２さんがあるんですね！
きっとその環境がよきモチベーションになったんでしょうね。
貴重なお話ありがとうございました！

関連する習慣

自分の好きを大切にする習慣はこちら！

➡ p32　好きを大切にする

SNSの活用に関する習慣はこちら！

➡ p67　SNSはやるべきか

竹花ノート

Profile

イラストレーター、キャラクターデザイナー。にじさんじ「静凛」「雪城眞尋」キャラクターデザイン、アニメ化ラノベ作品『俺だけ入れる隠しダンジョン』挿絵、その他ソーシャルゲームイラスト、TCGイラスト、原画などを中心に活動する。

Twitter：@nano_phan

竹花ノート先生がプロになるまでの経緯ってどんな感じなんですか？

普通の大学に通ってたんですけど、大学の３年目くらいから真剣に絵を描きはじめてプロになりました。

なぜ突然絵をはじめたんですか？

ある日突然、今まで自分で人生の選択をしたことないなって気づいて、このままサラリーマンやって楽しいのかなって思ったのがきっかけですね。

その気持ちすごくわかります！　では元々絵が好きだったんですか？

実はオタクでもなんでもなかったんですよ。でも美術の授業が

得意だったことや、なにか作るのって面白いなって気持ちはあったので、それでなんとなく絵をはじめました。
そっからは毎日絵を描きました。実は当時、家庭の事情でお金が必要だったのもあって、仕事を受けられるようになってからは、死ぬほど絵の仕事をやってました。

その苦しい生活を乗り越えて、今の竹花ノート先生がいると！

でも正直あまり真似してほしくないですね。
僕は本当に運がよかっただけで、余裕のない状態で絵描きとして成果を出そうとしても絶対に上手くいかないんですよ。

余裕があるほうがよい作品が作れるからですか？

それもあるんですが、**心の余裕がないときに絵の成長ってできないよなって、僕思うんです。**
心の余裕がないと、上手い人の絵を見たときに怒りとか憎しみとか妬みとかの負の感情に囚われちゃうんですよね。
もちろん悔しさで成長するって部分もあるかもしれないですけど、目が濁っちゃうと上手い絵のよさが見えなくなって、本来できたはずの成長ができなくなってしまうって思うんです。

心身共に健康な状態で絵を描き続けていくことが、成長するためには大切なんですね！

そうなんです。だから、生活とかの土台をまずは優先してほしいって思っています！

安心できる土台があってこそ、のびのび成長できるわけですね！
貴重なお話ありがとうございました！

関連する習慣

生活との両立方法はこちら！

➡ p37　4つの意識③ 生活と両立させる

メンタルケアの習慣はこちら！

➡ p52　4つの意識④ メンタルケアをする

イラストから技術を吸収する習慣はこちら！

➡ p120　目を肥やす方法

特典

カバーイラストの作成動画を限定公開！

この本を買ってくれたあなただけへの限定プレゼント！　なんと、焼まゆるがこの本の表紙のために描いたイラストのメイキング動画を公開します！　焼まゆるが何を考えて、どのような手順で描いているのか、ぜひ動画を再生して感じてみてください。

https://kdq.jp/illustmaking

URLか
二次元コード
からチェック！

おわりに

「絵が上手くなる５つの習慣」を、最後まで読んでいただきありがとうございます。

最後に、本書を執筆した経緯を少しお話しします。

私は、昔イラスト講師をしていたことがあります。そのときの生徒に「とても勉強熱心で努力もしているのになぜか絵が上達しない人」がいたのが、私の疑問のはじまりでした。

はじめは理解力が低いのかと思いました。しかし、教えたことはできるようになるので、そうではありません。では、なにがいけないのか？　このときは、その答えにたどり着けませんでした。

それから数年が経ち、YouTube にお絵描き講座系のチャンネルを開設しました。それに伴い、リスナーの相談を直接聞く機会が増えたのです。

みんなとても勉強熱心で、相談の内容の多くは絵の上達に関することでした。しかし、「なんでそんな意味のない、もったいないことをしてしまうんだろう？」「なんでこんな大切なことをやってないんだろう？」と思うことがたくさんありました。勉強熱心なのに絵が上手くならないと悩んでいる人は、あたりまえなことがなぜかできていないのです。

これが、イラスト講師時代の疑問と重なり、次第に私のモヤモヤは大きくなっていきました。

そんなモヤモヤした日々を過ごしていたある日、そのモヤモヤを講座動画にしてアップしてみたのです。あたりまえなことばかりを

伝えている内容で「なんてつまらない動画なんだろう」と思いながら作った動画です。これがなんとミリオン再生、まさかの大好評だったのです！

そして、私はようやくこのモヤモヤの正体に気づくことができました。「多くの人はイラストレーターにとってのあたりまえを、そもそも知らないんだ」と。

本書の内容は、絵が上手いイラストレーターならみんなあたりまえのようにやっていることばかりです。あたりまえを知っている人と知らない人は、なにが違うのでしょうか？

私の場合は、ピアノを教えてくれた親、管弦楽部の先生、そのような人たちから、気づかないうちに芸術において大切なことを教わってきたのかもしれません。もしくは、幼少期にお絵描きや工作が大好きで、その頃に身についた感覚なのかもしれません。様々な経験の積み重ねで学んだ可能性もあります。

明確な答えはわかりませんが、なにかしらのきっかけがあって絵が上手くなる方法を知っていたのだと思います。反対に、あたりまえを知らない人は、そのきっかけにただ出会っていなかっただけなのです。

絵が上手くなるには、このあたりまえの「考え方」や「行動」を知っていることが大前提です。にもかかわらず、イラストの教本を見てみると、技法や練習法など技術的な内容が大半を占めていることに気づきました。

そこで、私は技法や練習法ではない、あたりまえだけにフォーカスした本を執筆することにしました。そして完成した本が、本書「絵が上手くなる５つの習慣」なのです。

この本が、あたりまえを知らなかった人たちのきっかけになれた

のなら、私はなにより嬉しいです。

しかし、知っただけではそれはきっかけにすぎません。実際に行動して、習慣をものにできるかはみなさん次第です。最初は完璧にできなくても大丈夫です。簡単なことから１つずつはじめてみてください！

そして、本の内容はとても忘れやすいものです。だから、たまに読み返してみてください。絵が上達してから読むと、また違うことに気づくこともあるでしょう。つまずいたり伸び悩んだりしたときにも、きっとあなたの助けになるはずです。

「絵が上手くなる５つの習慣」によって、みなさんの夢や目標が叶うことを心から願っています。

みなさんにお知らせがあります！

私は「焼まゆるのお絵かきちゃんねる」というYouTubeチャンネルを運営しています！

このチャンネルでは、本書で書いた「習慣」だけでなく、「描き方」や「技術」など絵の講座動画をたくさんアップしています。

また、お絵かき配信もしていて、視聴者様の質問に答えたりもしているので気軽に見に来てください！

さらに、FANBOXも運営しています。

こちらでは、YouTubeチャンネルよりもさらに専門的な内容を扱っています。

本書でも出てきた「PSDデータ」の配布や、私が使用している「オリジナルブラシ」の配布も行っています。

本気で絵が上手くなりたい人は、ぜひFANBOXもご活用ください！

本書だけでなく「YouTube」や「FANBOX」でもあなたのお絵描きをサポートしていきます。

読者のみなさんとこれらを通じて交流できることを楽しみにしています！

最後に、本書の執筆にあたり、サポートしてくれたKADOKAWA編集長の篠原さん、担当の土屋さん、素晴らしいデザインを手掛けてくださったetokumiさん、そして二つ返事で協力してくれたかかげさん、karoryさん、さいとうなおきさん、さくしゃ2さん、竹花ノートさん、その他本書の出版に関わった方々、本当にありがとうございました。

そしてなにより、ここまで私を応援してくれたファンのみなさんの支えがあったからこそ、この本を執筆することができました。本当に本当にありがとうございます！

焼まゆる（produced by yaki*mayu）

BOOK STAFF

執筆・イラスト　焼まゆる
デザイン　藤塚尚子（etokumi）
DTP　ウシオデザイン
校正　鷗来堂
編集　土屋萌美

著者　焼（やき）まゆる

フリーランスイラストレーター。絵を描くときのPNはyaki*mayu。主にライトノベルやトレーディングカードゲーム、ソーシャルゲームなどのイラストを担当する。イラスト講座本の執筆や講師としての活動、VTuberとしてYouTubeでイラストに関するテクニックや知識を解説する活動も行う。

Twitter：@yaki_mayu
YouTube：https://www.youtube.com/c/yakimayuru

練習や勉強だけじゃない！

絵が「手くなる」5つの習慣

KADO

焼まゆる
（yaki*mayu）

フリーランスイラストレーター。絵を描くときのPNはyaki*mayu。主にライトノベルやトレーディングカードゲーム、ソーシャルゲームなどのイラストを担当する。イラスト講座本の執筆や講師としての活動、VTuberとしてYouTubeでイラストに関するテクニックや知識を解説する活動も行う。

Twitter
@yaki_mayu
YouTube
https://www.youtube.com/c/yakima-yuru

大切なのは練習や勉強だけじゃない！
絵が上手くなる５つの習慣

著者　焼まゆる

2022年9月29日　発行
ver.001

© Yakimayuru 2022

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『大切なのは練習や勉強だけじゃない！　絵が上手くなる５つの習慣』
2022年9月29日　初版発行

発行者　青柳昌行
発行　株式会社ＫＡＤＯＫＡＷＡ
https://www.kadokawa.co.jp/

●お問い合わせ
https://www.kadokawa.co.jp/　（「お問い合わせ」へお進みください）
※内容によっては、お答えできない場合があります。
※サポートは日本国内のみとさせていただきます。
※Japanese text only

本電子書籍の全部または一部を無断で複製、転載、配信、送信すること、
あるいはウェブサイトへの転載等を禁止します。
また、本電子書籍の内容を無断で改変、改ざん等を行うことも禁止します。
本電子書籍購入時にご承諾いただいた規約により、有償・無償にかかわらず
本電子書籍を第三者に譲渡することはできません。
本電子書籍の内容は、底本発行時の取材・執筆内容にもとづきます。
本電子書籍を示すサムネイルなどのイメージ画像は、再ダウンロード時に
予告なく変更される場合があります。
また、ご覧になるリーディングシステムにより、表示の差が認められることがあります。